

Nº20 - DICIEMBRE - 1993 - 275 PTAS.
LOS super juegos DEL MES
JAPON LO NUNCA VISTO
ALADDIN, LA MAGIA DISNEY HECHA ARCADE
MEGA DRIVE: EA SOCCER Y ETERNAL CHAMPIONS
NUEVAS SECCIONES: PORTATILES Y 8 BITS
DRAGON BALL Z ONDA VITAL
8 420565 037006
00020

APUESTA POR LA MAS FUERTE Y ALUCINARAS EN COLORES

Pasa de marrones. GAME GEAR es la única videoconsola color portátil donde el espectáculo va contigo.
Una paleta de 4096 colores da vida a los más increíbles gráficos, manteniendo hasta 32 en su pantalla de cristal líquido. Para la puesta en escena entran en combate 160 x 146 Pixels de alta resolución.
Además, pantalla exclusiva con iluminación interior para que lo veas claro de noche y de día. La mejor imagen, por definición.
POR UN POCO MAS, NO TE LO JUEGUES A UN COLOR.

LA PORTATIL QUE DA MAS JUEGO

Cantidad de calidad. Fíjate, más de 200 videojuegos exclusivos, cuyo lanzamiento se ha convertido en éxito inmediato: JURASSIC PARK, ALADINO, COOL SPOT, ROAD RUNNER, EL LIBRO DE LA SELVA... y muchos más en la recámara para sorprenderte con las aventuras más apasionantes. NADIE DA MAS JUEGO. SOLO TIENES QUE COMPARAR.



ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO

No has oido nada igual. Su sonido estéreo con 4 canales de alta fidelidad te descubrirá una nueva dimensión haciéndote vibrar con la mejor música. DESDE HOY LO DEMAS TE SONARA A LA EDAD DE PIEDRA.

Unitros

GAME
EL MAYOR E
EN UNA









TU TELEVISION DE BOLSILLO.

¡Lo que te faltaba por ver!. Con un sencillo adaptador, el TV TURNER, tu GAME GEAR se transforma en un televisor portátil i a todo color !. Para ello, cuentas con antena propia, selector de bandas, sintonizador, indicador de canales, ajuste de color... y por supuesto elegir el programa que más te apetezca ver. Cuando quieras y donde quieras. ¡DEJALOS VERDES DE ENVIDIA Y LLEVATE LA MAS GUAPA!.



TODOS LOS COMPLEMENTOS PARA UNA DIVERSION SIN LIMITES

La más sugerente línea de periféricos para exprimir sin tregua tu GAME GEAR: Pack de baterías recargables, Adaptador de corriente para ahorrarte las pilas, Super Wide Gear para que la emoción vaya en aumento, Cable Gear to Gear para compartir el entretenimiento y Carry All para llevarte todo el espectáculo de calle. ¿POR QUE QUEDARTE A MEDIAS?. CON TU GAME GEAR LA DIVERSION NO TIENE LIMITE.

ELIGE TU PACK Y SALTE CON LA TUYA

No te rebajes por otra.

Sólo por un poco más, llévate tu GAME GEAR con todo el equipo. Nunca tanta diversión tuvo un precio tan tentador, ¡verás como no te resistes!



GAME GEAR BASICA
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: COLUMNS
Precio 13.825 ptas. + I.V.A.

GAME GEAR 4 EN 1
Incluye: Consola GAME GEAR
4 Juegos: RALLY CHALLENGE, SMASH TENNIS, PENALTY KICK OUT Y COLUMNS 2
Precio 17.600 ptas. + I.V.A.

GAME GEAR TV PACK
Incluye: Consola GAME GEAR
1 Juego: SONIC
Fuente de alimentación
TV Tuner
Precio 26.000 ptas. + I.V.A.





LA LEY DEL MAS FUERTE

Z
GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín y Mario de Luis
Colaboradores: Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Carlos F. Mateos, Colman López, Laura Ordóñez, Bruno Sol, José Luis Sanz, Magdalena González y Vicente González (fotografía)
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Joaquín Fanjul, Marisa Laguna y Lorena Martínez
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Ángel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén,84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

LOS SUMARIO Super juegos DEL MES



Escenarios apoteósicos y un colorido sobresaliente definen este juego de 24 megas, que promete convertirse en uno de los grandes éxitos de los próximos meses. Un combate entre los mejores luchadores.

Después de un largo periodo de espera, llega a nuestro país uno de los mejores arcades de lucha para Super Nintendo. Todos los amantes del cómic original de Akira Toriyama podrán deleitarse con un juego, que destaca por la soberbia calidad de su música.

Diciembre es un mes de sorpresas en nuestra revista. Con este objetivo, nos hemos dado una vuelta por Japón para que conozcáis las últimas novedades dentro del mundo de las consolas. Juegos increíbles y noticias sensacionales ocupan un lugar de privilegio en este especial, que va a provocar más de un gesto de admiración. Sin duda, el Imperio del Sol Naciente brilla con más fuerza en SUPER JUEGOS.



COMPLETO POR VACACIONES

A estas alturas cada cual tiene decidido como pasará la Navidad. Si nuestros lectores tienen dudas, pueden despejarlas con este ejemplar, el de mayor paginación de su historia. Un especial adornado con un vídeo de las novedades Nintendo y un suplemento con los mejores cartuchos de Sega. Esas tres presencias son significativas, pero nuestro contenido más allá. Para comenzar, estuvimos en Japón y te traemos noticias de las últimas novedades. Seguimos con un espectacular despliegue de juegos deportivos y un especial de cine. Pero no hemos descuidado nuestras secciones habituales de Superpreviews y Supertrucos y hemos abierto un escaparate especial para consolas portátiles y ocho bits. Este mes en SUPER JUEGOS estamos completos por vacaciones.

















¿POR QUÉ MEGA ... MEJOR CONSO...

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos superlanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.



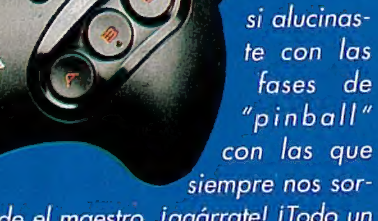
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!



No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.

Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.



Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

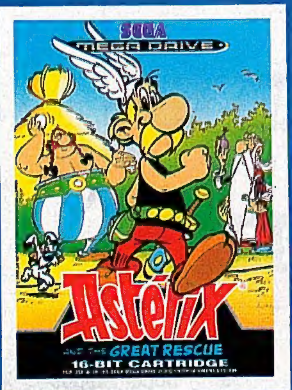
Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

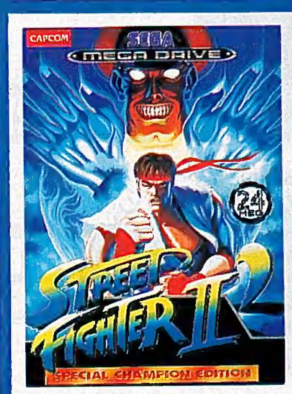


24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...



SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo







ES LA
LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."



También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.
Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...
Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:

GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.
¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!
Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.
Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.







Aero the

SUNSOFT (ESTADOS UNIDOS)

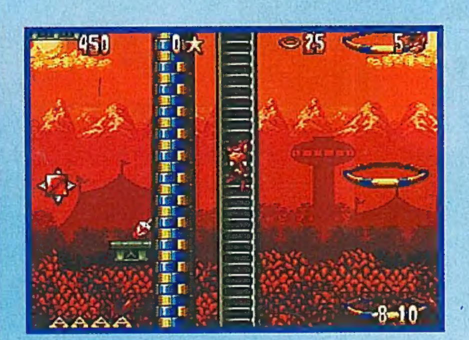






El pasado mes de junio la feria de Chicago abrió sus puertas para mostrar al mundo los proyectos más prometedores dentro del amplio espectro de los videojuegos. Desde entonces, los meses se han nutrido de las novedades allí expuestas. Sólo un personaje anunciado entonces a bombo y platillo se ha mantenido en el anonimato más absoluto: Aero the Acrobat. La nueva mascota de **SunSoft**, la prestigiosa compañía japonesa autora, entre otros, de BATMAN, LEMMINGS o SUPERMAN, se convirtió en una de las prioridades de esta redacción. Su reciente aparición en Estados Unidos es motivo suficiente para saciar nuestro apetito y mostraos un juego cuya llegada a nuestras fronteras es un enigma. Os ofrecemos en exclusiva las primeras imágenes del que, sin duda, será genio y figura en los próximos meses. El colorido y virtuosismo de **AERO THE ACROBAT** ha salido indemmne a nuestro esfuerzo por encontrarle fisuras; a la sana intención de romper la perfección

Por fin Aero the Acrobat, la esperada mascota de SunSoft, ha visto la luz. Al menos en Estados Unidos.











Acro-Bat

GRUPO DE PROGRAMACION

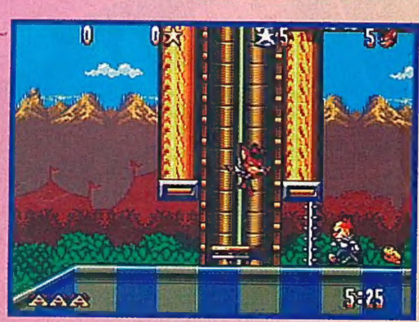


de un cartucho que, debido a las grandes expectativas suscitadas, requería un estudio detenido y crítico. Este arcade de plataformas posee el atractivo de una nueva estrella: multitud de fases, gráficos coloristas, scrolles que rozan la perfección, rutinas especiales para introducir en pantalla simultáneamente más de 32 colores y la velocidad exigible a todo héroe que se precie.

Creado por el grupo de programación **Iguana Entertaiment**, **AERO THE ACROBAT** irrumpirá, con un vertiginoso ritmo de piruetas circenses, en una exclusiva lista de juegos privilegiados al que sólo los mejores pueden acceder.

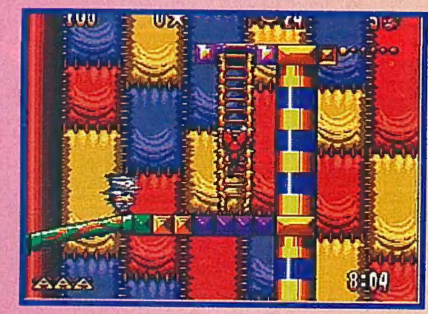








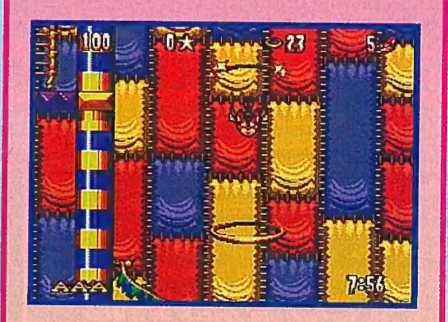


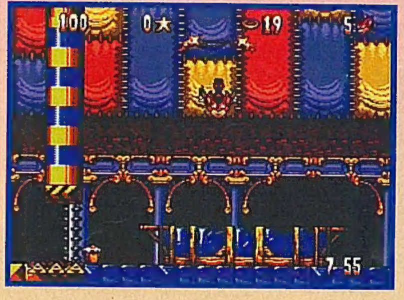


Colorido

Uno de los aspectos más destacados del juego es la aparición de más colores que los permitidos por la Mega Drive. Es debido a la utilización de rutinas muy elaboradas.

Acrobacias

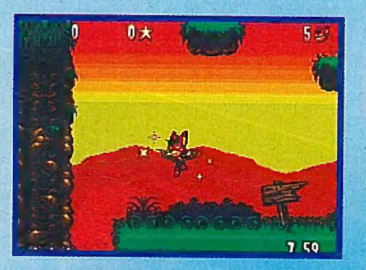




Como el propio nombre del recién nacido héroe indica, su mayor preocupación consiste en la realización de dificultosos, al menos en apariencia, ejercicios de riesgo. Pasar entre aros ardiendo o caer sobre bañeras llenas de agua fría son sólo una muestra. Hay mucho, mucho más.

Este detalle de gran calidad, basado en los niveles utilizados en los juegos deportivos, permite al protagonista, Aero, acceder a niveles superiores dentro de la fase.









¿POR QUE NO HAY NADA

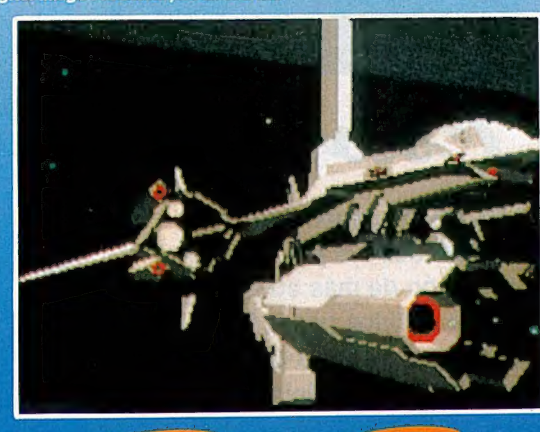
IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeno milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD - ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...?.

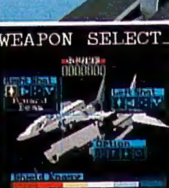
EN MEGA CD LOS JUEGOS
NO SE JUEGAN.
SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.







SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oidos . Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas....
Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke.
Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores...
¡PREPARATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.







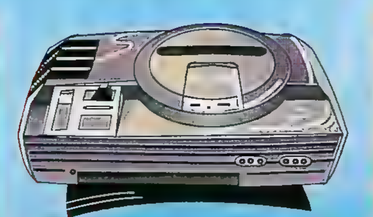
COMPARABLE A MEGA CD?
MEGAVELOCIDAD DE JUEGO
Ya puedes poner en forma tus reflejos.
Frente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE trabaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad conjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.
¿Como si no, podriamos haber creado el SONIC mas rapido de la historia?
¿Como si no, una potencia de juego devastadora que responde a la velocidad del pensamiento?
CON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA QUE LA VISTA.
ACCION INTERACTIVA
Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficcion en una consola doméstica. Imaginate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.
El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD II SEGA
disc
TURBO
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DRIVE

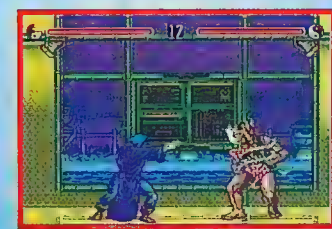


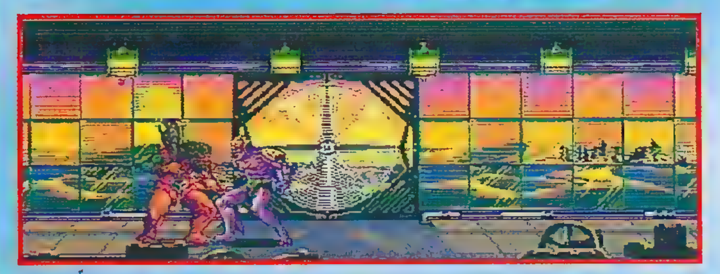
Eternal

SEGA/NOVOTRADE

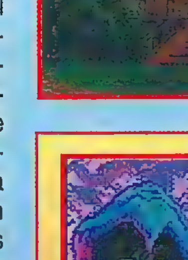








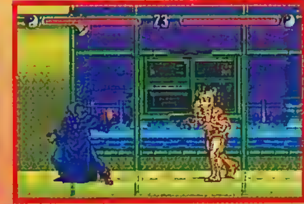
Hace ya tiempo que los dioses, aburridos de la monótona vida celestial que se veían obligados a llevar en las alturas alejados del mundanal ruido, decidieron unánimemente celebrar un torneo de lucha. Evidentemente, un campeonato celestial no podía desarrollarse con cualquier petimetre que estuviese dispuesto a partirse la crisma por un título; aquí sólo podrían competir los mejores luchadores de todos los tiempos. El triunfador conseguiría el título de Campeón



XAVIER PENDRAGON
OCUPACION: Brujo y alquimista.
AÑO: 1692.
ESTILO DE LUCHA: Gladiador.
■ Escapó de ser quemado y huyó para aumentar su poder. Temido hasta por la Inquisición.







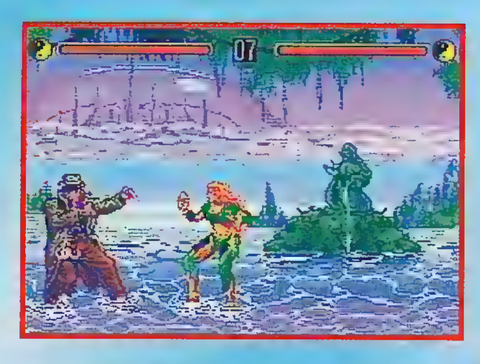




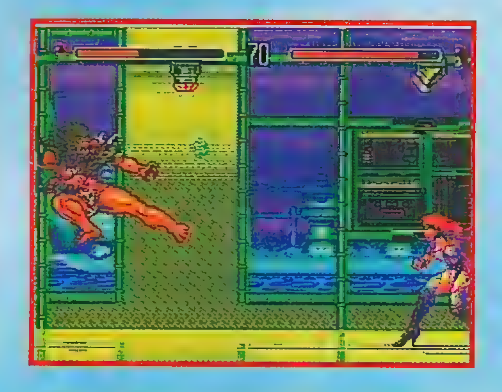
Champions

(ESTADOS UNIDOS)



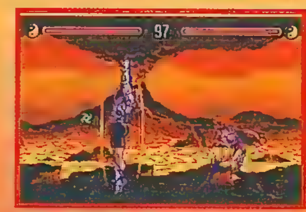


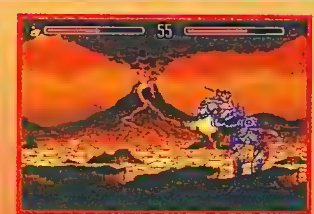
Eterno, un galardón inigualable que marcaría una nueva etapa en la historia de la lucha mundial. Sin duda, un acontecimiento irrepetible.
La búsqueda a través de las distintas eras fue ardua y difícil; duró alrededor de tres siglos pero, como los dioses son eternos, no tuvieron problema para ser cuidadosos y seleccionar bien lo que querían separando el grano de la paja. No hay que ser muy avispado para percatarse de que han sido muchos los hombres que, a lo largo de la historia, se han ganado el pan repartiendo mamporros a diestro y siniestro y, por lo tanto, había una gran variedad de luchadores para elegir. Pero, por fin, la lista de candidatos se ha completado definitivamente y todo está preparado para que comience el gran acontecimiento. La diversión y la va-



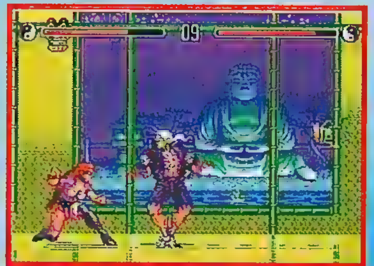


R.A.K. COSWELL
OCUPACION: Luchador cibernético.
AÑO: 2345.
ESTILO DE LUCHA: Thai Boxing.
■ Agil y fuerte como los boxeadores de Thailandia.













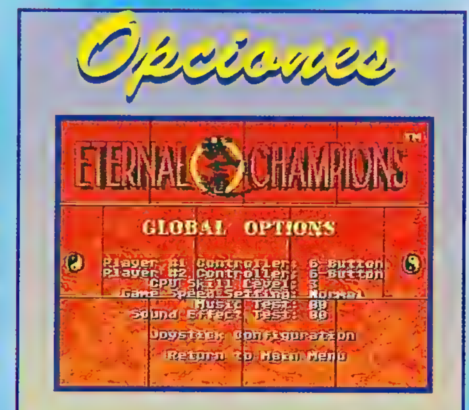
SHADOW YAMOTO
OCUPACION: Asesina ninja.
AÑO: 1993.
ESTILO DE LUCHA: Ninjitsu.
■ Fue la mejor luchadora de su escuela. Renovó muchas de las tácticas de combate que le enseñaron.







Opciones

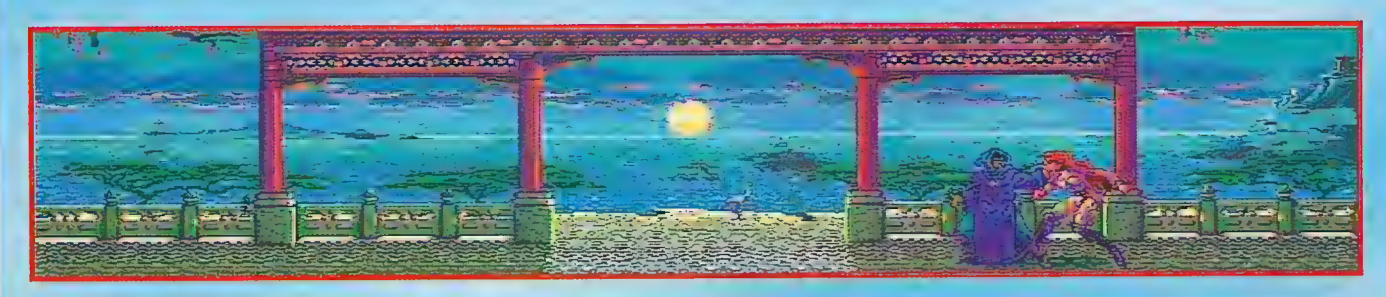


Muchas y muy interesantes son las opciones que te ofrece este juego. Su completísimo menú incluye alternativas como: lucha entre dos personas, nivel de dificultad y cambio de escenario y contrincantes.



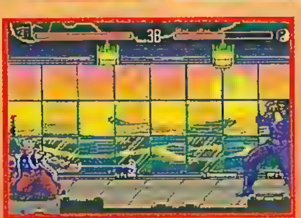
Eternal Champions

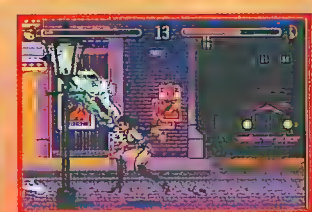
SEGA/NOVOTRADE (ESTADOS UNIDOS)

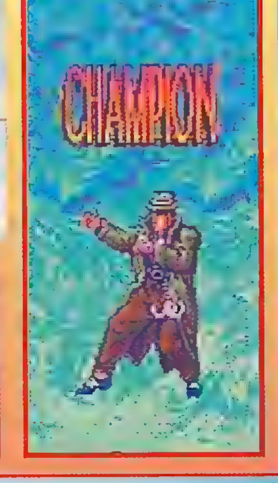




LARCEN TYLER
OCUPACION: Ladrón.
AÑO: 1920.
ESTILO DE LUCHA: Kung-Fu.
■ Nació en Chicago durante la ley seca. Considerado el mejor ladrón de la historia por sus increíbles robos.

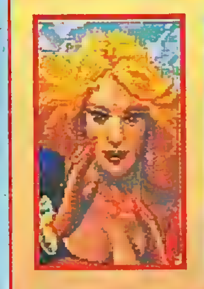




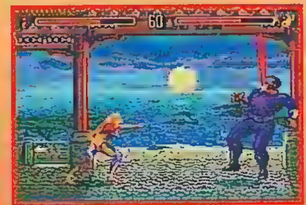


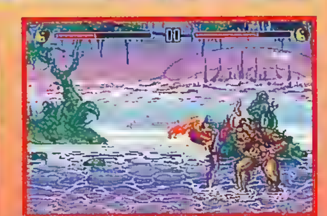


riedad están aseguradas ya que, al provenir de épocas y culturas tan diversas, cada guerrero posee unas características propias y diferentes a las de los demás participantes.
Esta alucinante historia sirve como base argumental al único juego hasta ahora que, junto a STREET FIGHTER II TURBO, dispone de 24 megas. Unos escenarios apoteósicos, unidos a un colorido y unas animaciones sobresalientes, completan un cartucho que se va a convertir, sin duda, en uno de los grandes éxitos de los próximos meses. Tiempo al tiempo.

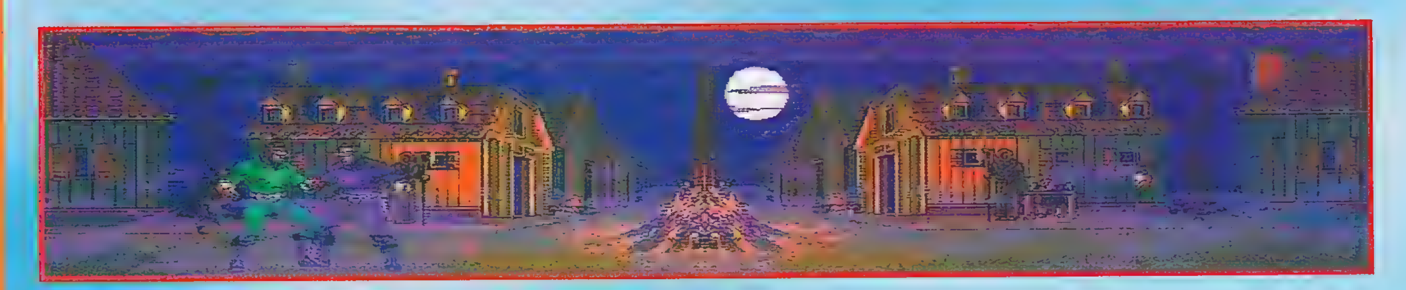


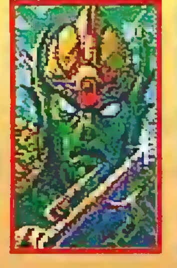
JETTA MAXX
OCUPACION: Acróbata.
AÑO: 1899.
ESTILO DE LUCHA: Acrobacias circenses.
■ Formada en el arte del funambulismo y la magia, es una firme candidata al título.







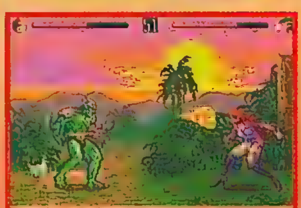


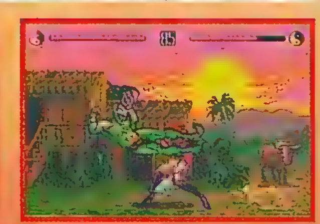


TRIDENT

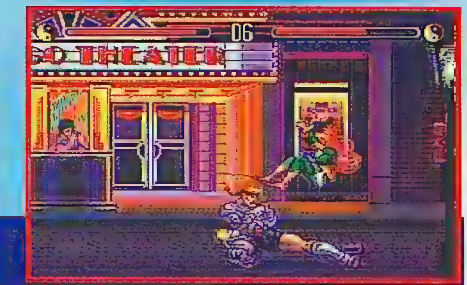
OCUPACION: Ladrón.
AÑO: 1920.
ESTILO DE LUCHA:
Lucha Capoeria.

■ El sobrenombre proviene del arma que sustituye a uno de sus brazos.







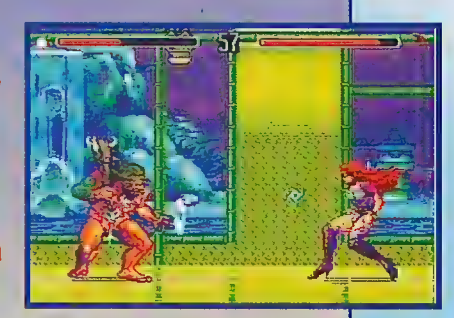






Habitación

Creado para disputar impresionantes peleas. Una serie de dispositivos informáticos hacen posible cualquier actividad ofensiva para los luchadores: desde un terremoto artificial o una mina magnética, hasta una bola electrocutadora o una sierra voladora.



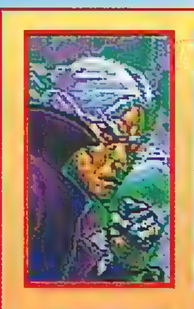




Holograma



Una opción realmente interesante y bastante curiosa. Si introduces todos los datos del jugador que has seleccionado para competir en el campeonato, obtendrás un llamativo holograma que muestra las características del personaje real.

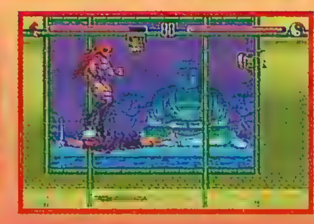


MIDLETON KNIGHT

OCUPACION: Científico.
AÑO: 1967.
ESTILO DE LUCHA:
Jeet Kune Do.

■ Fue traicionado por la CIA cuando trabajaba con fórmulas de ADN alterado.









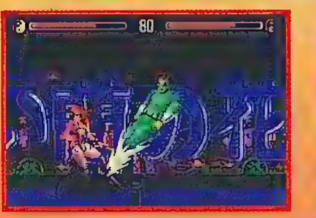
Eternal Champions

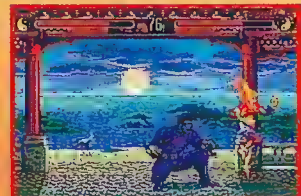
SEGA/NOVOTRADE (ESTADOS UNIDOS)



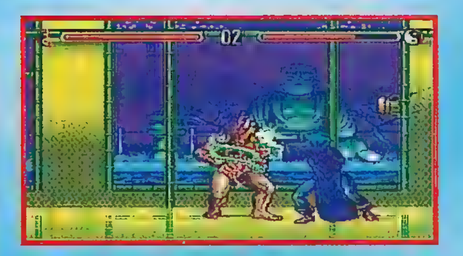
JONATHAN BLADE
OCUPACION: Caza-recompensas.
AÑO: 2030.
ESTILO DE LUCHA: Kenpo.

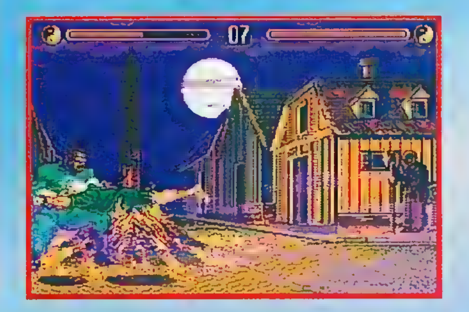
Fue uno de los mejores policías en Arabia. Nunca tuvo una mancha en su expediente.



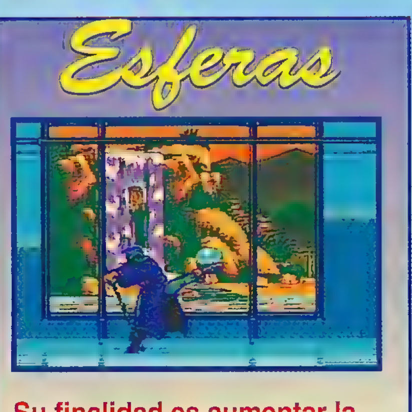






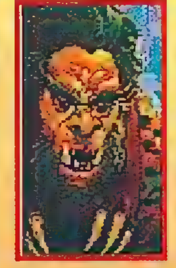






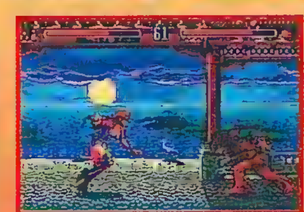
Esferas

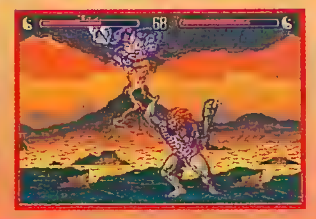
Su finalidad es aumentar la fiabilidad de tus golpes. Si consigues 20 correctos, derrotarás a cualquier rival.



SLASH
OCUPACION: Cazador.
AÑO: 6990 antes de Cristo.
ESTILO DE LUCHA: aplastante.

Demostró ser el más inteligente de todos sus compañeros, lo que le permitió proclamarse jefe de su tribu.









EL CEREBRO DE LA BESTIA — SUPER 16 BITS



Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin. Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

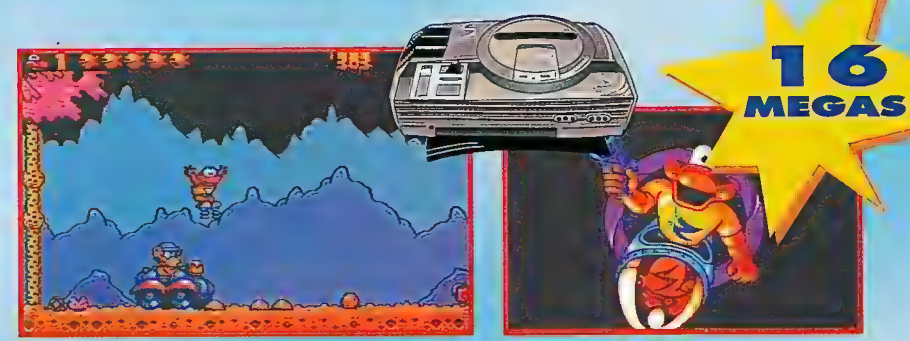


NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

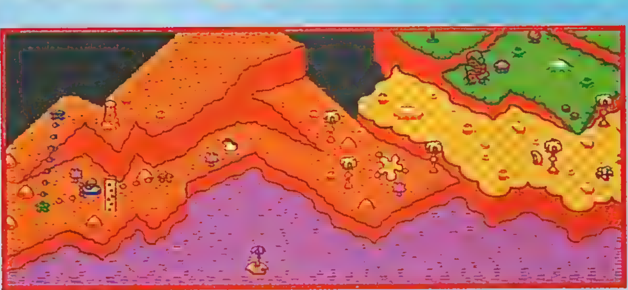


James Pond 3

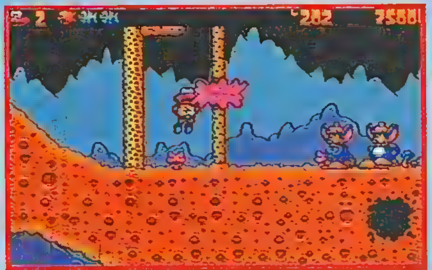
MILLENNIUM/ELECTRONIC ARTS (REINO UNIDO)



Esta sabrosa tercera entrega de las aventuras del héroe por excelencia de **Electronic Arts** promete imaginación y mucho entretenimiento. El argumento, original, único e impresionante, abarca las maléficas intenciones del Dr. Maybe, que aterriza en la Luna e intenta hacerse con el control del satélite para atacar desde allí a su enemigo Pond, James Pond.

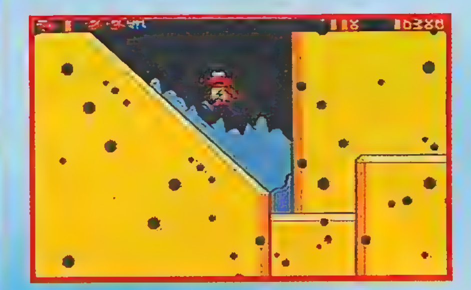


El cartucho, que mantiene las premisas de calidad apreciadas en la segunda entrega o en ROLO TO THE RESCUE, ambos de **Millenium/Vectordean**, sigue evolucionando dentro de la intención inicial. Así, el desarrollo arcade, presente en todos sus aspectos, se combina con la búsqueda inteligente de ciertos objetos que nos permitirán el paso a escondidos niveles. Esta vez, James Pond comienza a tener problemas con su mítica cola de pez que, con una operación de cambio de especie, se ha convertido en un par de bonitas piernas aventureras de fuerte aguante térmico.



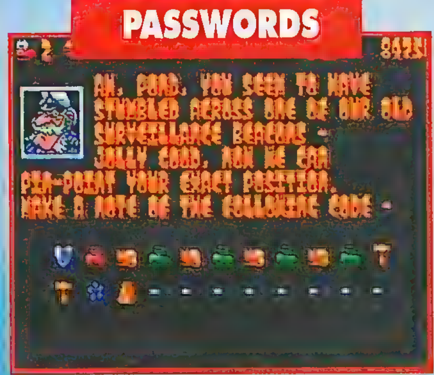


Vectordean, los magos realizadores de la maravillosa conversión de ROBOCOD para ***Game Gear***, regresan con montones de ideas originales con las que hacernos pensar. Esta tercera entrega de **JAMES POND**, que ha adquirido todos los nombres cinematográficos posibles, tendrá mucho que decir en los próximos meses.





DR. MAYBE



PASSWORDS



SOBRE MUELLES



FINAL FASE

SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES

武士道

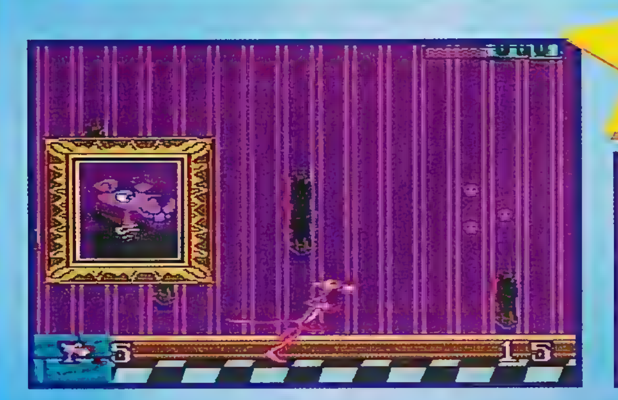




Pink Panther

TECMAGIK

8 MEGAS

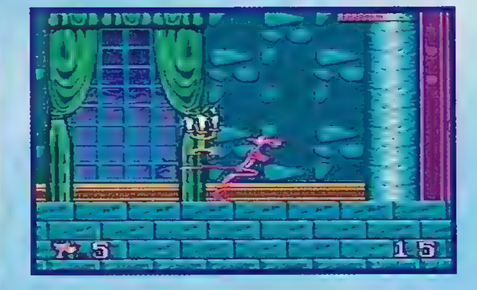




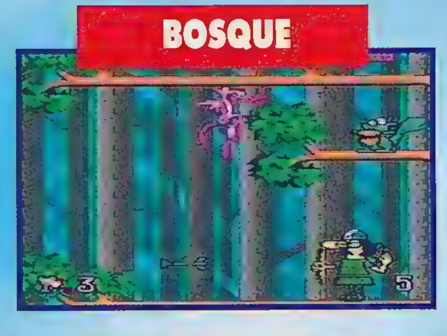


El grupo británico de programación **Tecmagik** –responsable de ANDRE AGASSI y los futuros ALERTA *Steven Seagal* MAXIMA o SYLVESTRE AND TWEETY– presentan su última súper producción para el cada vez más cercano 1994: PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD. La Pantera Rosa, personaje animado precursor de uno de los estilos de humor más admirables, tiene como misión superar multitud de fases, ambientadas en un mundo de cine. Todo el universo del cartucho está construido con fragmentos de celuloide. Al paso del rosado felino se abren fases escapadas del bosque de Sherwood, la sabana africana, la ciudad del Music- Hall o la oscura y tenebrosa mansión del miedo. Saltos, recogida de objetos, enemigos a mansalva y mucha dificultad es el aderezo a un juego que exige grandes dosis de habilidad. El cartucho posee animaciones realmente sorprendentes y algún que otro scroll celeste de bella factura. Mención especial merece la banda sonora, original de Henry Mancini, compuesta hace más de 30 años.





BOSQUE



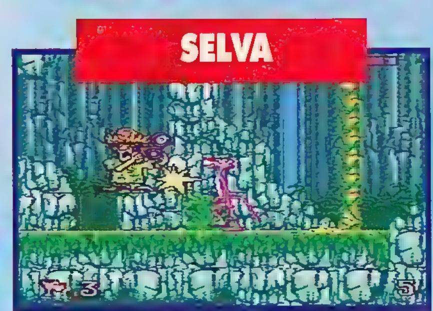
CIUDAD



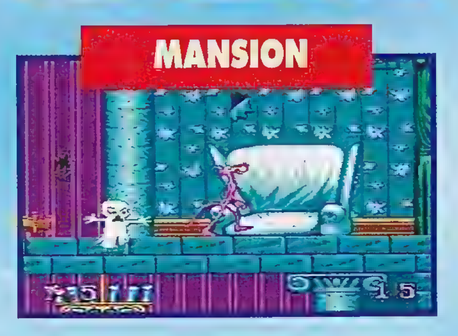
ESTUDIO



SELVA

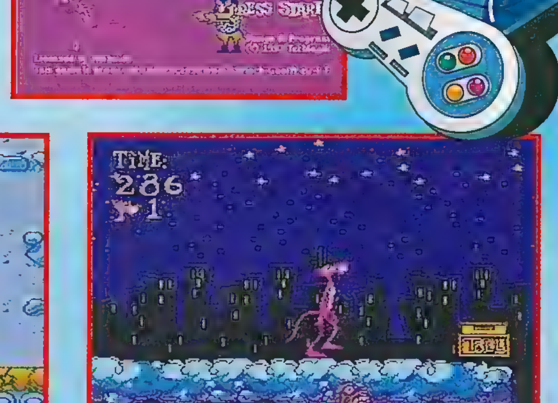


MANSION



goes to Hollywood

(REINO UNIDO)

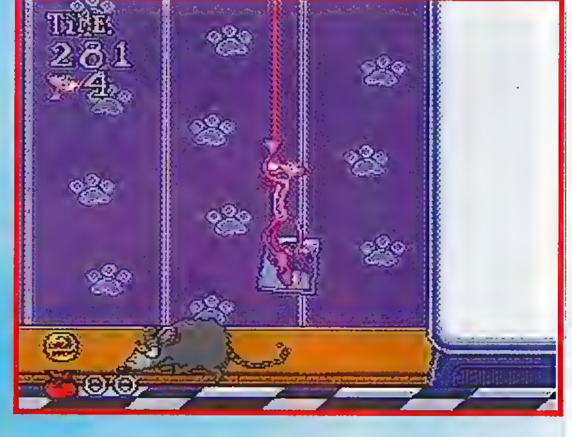


Tras la larga lista de conversiones sobresalientes realizadas por **Tecmagik** para ***Master System*** –clásicos del videojuego como SHADOW OF THE BEAST o NEW ZEALAND'S STORY–, la compañía británica ha entrado de lleno en el campo de los 16 bits. Su primera incursión corrió a cargo de un simulador tenístico bautizado por Andre Agassi. Ahora, y amparados siempre en personajes reales o ficticios de éxito internacional, sus cartuchos llegan a mares: STEVEN SEAGAL, SYLVESTRE y PINK PANTHER para ***Super Nintendo***. Esta versión aprovecha más el hardware que el resto de títulos firmados por este sello. Nos ofrece un impecable juego de plataformas con triple scroll simultáneo, coloridos pastel, aunque con pocas tonalidades en pantalla, y unas estupendas melodías totalmente sampleadas de la banda sonora original. Las animaciones y gestos de la pantera, junto con algunos enemigos realmente dignos del show televisivo que la ha hecho famosa, son los puntos fuertes de este cartucho. También ofrece multitud de fases ambientadas en los entornos más populares de los dibujos animados de la gran Pantera Rosa.

Esta versión aprovecha más el hardware de la consola que el resto de títulos de la compañía.











Vuelve la Pantera Rosa. Al igual que los viejos rockeros, los buenos dibujos animados nunca mueren.

CONVIERTE LA VELOCI



REGALAMOS* 10 COCHES, A DISTANCIA

Pasa a la acción. ¡Hay 10 bólidos esperando tu cupón!

*Bases del concurso depositadas ante Notario

BOZELL P&G

DAD EN ESPECTÁCULO





Comandos por Radiocontrol. 9,6 V de Turbo-potencia. Velocidad de vértigo. Sonido estéreo. Diseño vanguardista. Pack de baterías y cargador incluido. Y no es lo último en videojuegos.

Es Turbo HI-JACKER de Tyco. ¡Dos coches en uno! ¡El doble de emoción! ¡El doble de espectáculo! Hazlo correr a toda velocidad en carretera y, pulsando el botón-activador, HI-JACKER elevará su carrocería y se transformará en un todoterreno con potencia de camión Monster. ¡Serás el rey en todos los terrenos!

9,6V Potencia

RADIO CONTROL TYCO

Si quieres participar en el sorteo de los 10 coches de Tyco Radiocontrol, no te cortes.
Recorta este cupón y envíalo antes del 30 de enero de 1994 con tus datos a:
TYCO TOYS ESPAÑA, S.A. Apartado de correos 93038. BCN 08080.

Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Fecha de Nacimiento ____________________
Dirección ____________________
Población ____________________ C.P. ________
Teléfono ____________________

TYCO



Rocky & Bullwinkle

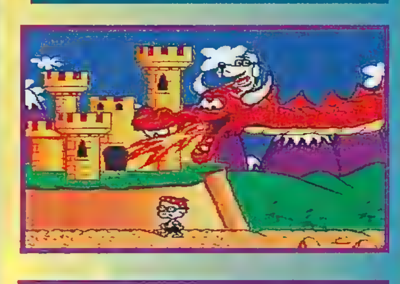
T•HQ (ESTADOS UNIDOS)

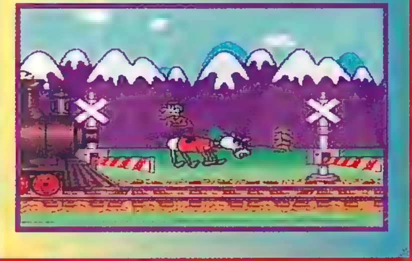
8 MEGAS





VERSION SUPER NES

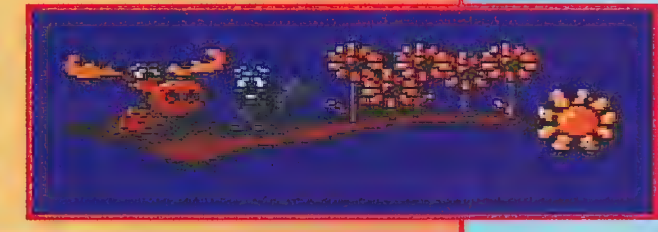




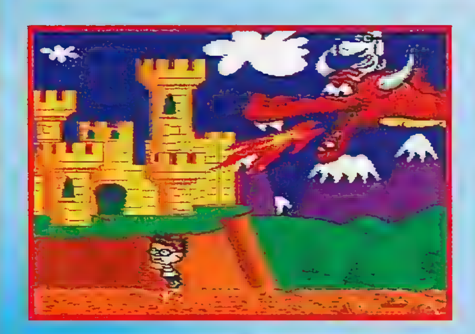
Juego tremendamente colorista, **ROCKY & BULLWINKLE & FRIENDS** es uno de esos productos que nadie sabe bien cómo catalogar. Indiscutible sucesor de un estilo visual muy utilizado en series de dibujos animados americanas, este cartucho es un fiel seguidor de las pautas habilidosas que todo arcade de plataformas ha de conseguir.
Además, la simpatía expresada por su diseño enormemente tópico, pero por ello no menos sobresaliente, nos ha obligado a incluirle en la lista de lanzamientos más interesantes para ***Mega Drive***.
De todos modos, y para que os vayais haciendo una idea, este cartucho es bastante parecido, en su impresión general, a CHESTER CHEETAH de **Kaneko**, la mascota de Matutano, que no ha visto aún la luz en nuestras fronteras.

Rocky & Bullwinkle

Dos de los protagonistas del juego, algo semejante a una ardilla y un arce, son el hilo conductor de un cartucho con tres fases: dos de práctica y otra principal.



Resumiendo, un estupendo juego que esperamos tener muy pronto entre nosotros porque nos corroe la curiosidad por averiguar varios detalles. ¿Quiénes serán esos graciosos personajillos que merodean entre sus bits? ¿De dónde vendrán? ¿Qué ofrecerán?





... & friends

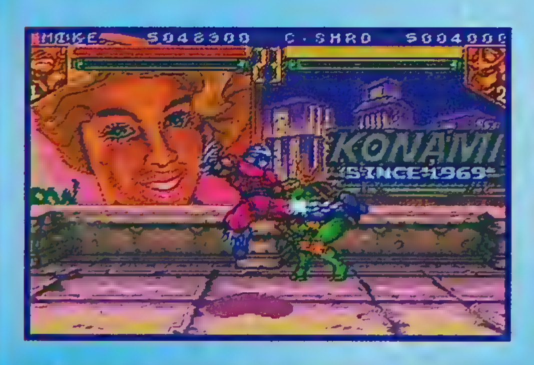
Dos animales y dos humanos bien avenidos. Estas dobles parejas tienen como objetivo introducirnos en la dinámica futura del cartucho.



T.M.N.T.

KONAMI (JAPON)

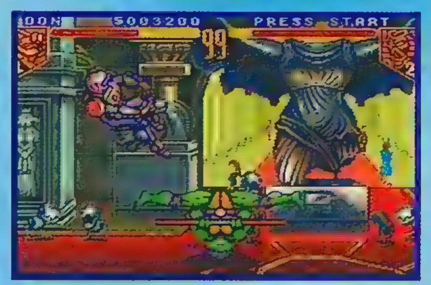
16 MEGAS

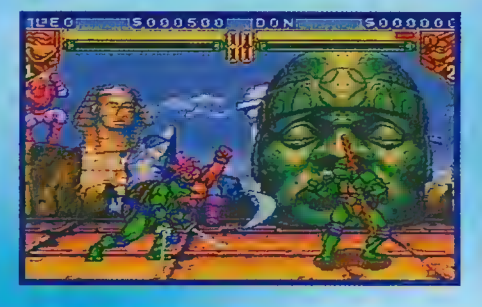






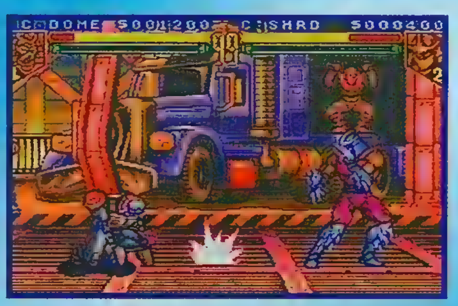








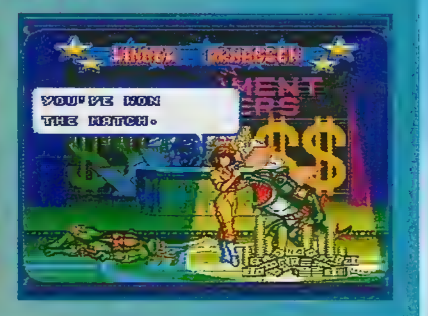
Si os impresionó el **TMNT TOURNAMENT FIGHTERS** para ***Mega Drive***, esperad a ver la versión para ***SNES***, también de 16 megas, que nos tienen preparados los muchachos de **Konami**. La calidad gráfica, la animación y el colorido de este cartucho superan a la mayoría de los juegos de lucha del momento, llegando a límites de verdadera máquina recreativa. Como suele ser habitual, **Konami** ha vuelto a dar muestras de su induda-



Modo Tournament

El atractivo más importante del modo torneo es el sustancioso premio económico para el vencedor del combate. Miles de espectadores presencian estos torneos desde sus hogares, no les decepciones. También podrás elegir entre los diez luchadores.

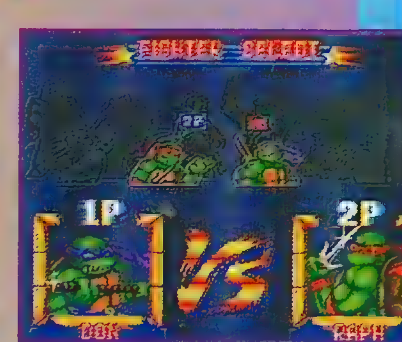




Tournament Fighters

Vs. Battle

Este modo de lucha nos permite medir nuestras fuerzas con otro ser humano. En VS. Battle podremos elegir a cualquiera de los diez luchadores que componen la plantilla del juego. Además, facilita la selección del escenario que más nos guste. Por opciones que no quede.



ble calidad en lo que a música y efectos sonoros se refiere. El cartucho incluye 28 impresionantes melodías y los 68 efectos de sonido más nítidos y perfectos que jamás hayais escuchado en juego alguno, incluidos los creados para ***Neo Geo***.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS nos ofrece tres modalidades de lucha diferentes: el modo torneo, VS Battle y el popular modo historia, que tanto gusta a los japoneses, donde viviremos la aventura de forma total. Otras de las muchas opciones que este cartucho nos ofrece son dos velocidades Turbo , ocho niveles de dificultad y la posibilidad de pelear con tiempo infinito. Si creéis haberlo visto todo en juegos de lucha, esperad a echar una partida con **TMNT TOURNAMENT FIGHTERS**. Esperamos verlo muy pronto en nuestro país.



Esta versión tiene las mejores melodías y unos efectos sonoros que jamás se han escuchado antes en una consola.

Modo Story

Es la modalidad más apasionante de TMNT TOURNAMENT FIGHTERS y donde viviremos una gran aventura junto a los protagonistas. En esta ocasión, como es lógico, sólo tendremos la oportunidad de elegir a nuestro héroe entre las cuatro tortugas.

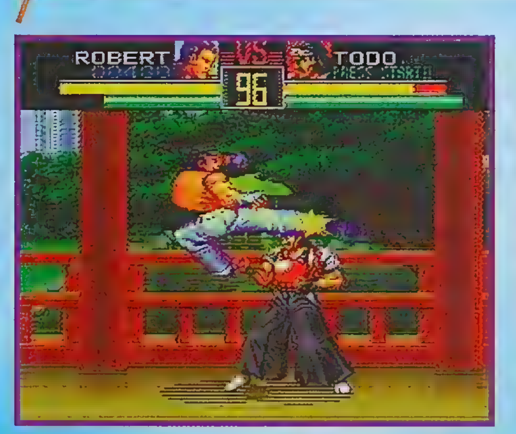



Art of Fighting

K. AMUSEMENT (JAPON)



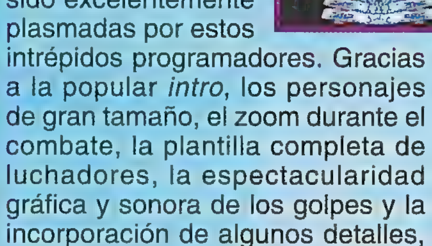
16 MEGAS









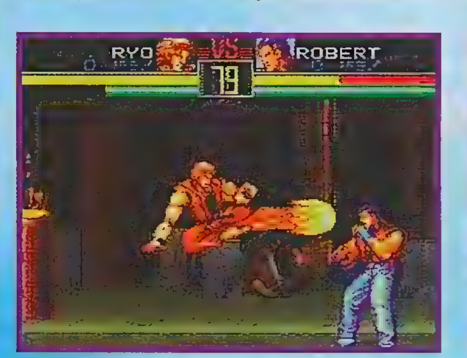


Después del espectacular WORLD HEROES para *Super Nintendo* realizado por **Sunsoft**, los muchachos de **K. Amusement** (2020 SUPER BASEBALL y ASHITANO JOE, entre otros) están dispuestos a liderar el difícil campo de las conversiones de *Neo Geo* con su impresionante **ART OF FIGHTING**. Todas las cualidades del clásico de **SNK** han sido excelentemente plasmadas por estos intrépidos programadores. Gracias a la popular *intro*, los personajes de gran tamaño, el zoom durante el combate, la plantilla completa de luchadores, la espectacularidad gráfica y sonora de los golpes y la incorporación de algunos detalles, han conseguido superar, a nivel de opciones, la versión de *Neo Geo*. En *Super Nintendo* el modo VS nos permite elegir entre los diez luchadores, poniendo directamente a nuestro alcance a los dos enemigos finales del original. Los niveles de dificultad han ascendido a ocho y dentro del menú opciones encontramos detalles tan curiosos como combates de un solo round, tiempo infinito, sonido estéreo expandido o los populares menús sonoros con 35 BGM's (Back Ground Music) y un centenar de sonidos FX digitalizados. El sagrado **ART OF FIGHTING** ha comenzado su andadura por *Super Famicom/Nintendo* y os aseguramos que calidad, opciones y jugabilidad no le faltan. Recomendado para todos los que disfrutaron con la patada múltiple de Robert García.



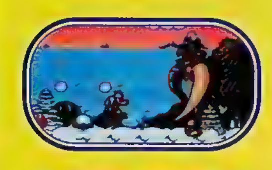


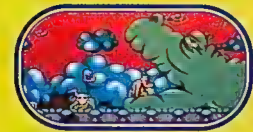






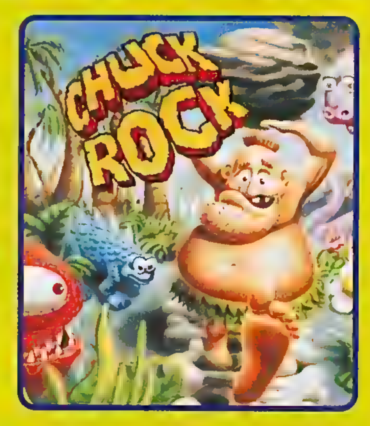








El héroe más querido de los videojuegos se abre camino a tripazos y pedradas a través de 5 mundos prehistóricos.





AHORA DISPONIBLE EN





KEMCO/GREMLIN (REINO UNIDO)







Los aficionados a correr con su *SNES* recordarán TOP GEAR, un juego que hizo las delicias de todos en la primera época de ***Super Famicom/Nintendo***. Las cualidades técnicas brillaban por su ausencia, pero contaba con el gran acierto jugable de la opción dos jugadores y un *look* al estilo LOTUS.









TOP GEAR 2 mantiene las bases de la primera entrega, sin alardes, pero con la jugabilidad y clase que esperábamos. **Gremlin** ha incluido los avances audiovisuales, superando los 16 colores y ofrece, además, un espectacular modo un jugador a pantalla entera. El modo dos jugadores utiliza el típico *split screen*. **TOP GEAR 2** hereda los avances de LOTUS, mejorando aspectos como la velocidad, los circuitos nocturnos y las rutinas gráficas sorprendentes. El número de escenarios asciende a 16 con cuatro circuitos cada uno. Además, podremos utilizar passwords y las posibilidades de realizar a medida nuestro coche son impresionantes.

64 CIRCUITOS



ONE PLAYER



TWO PLAYERS



TOP GEAR



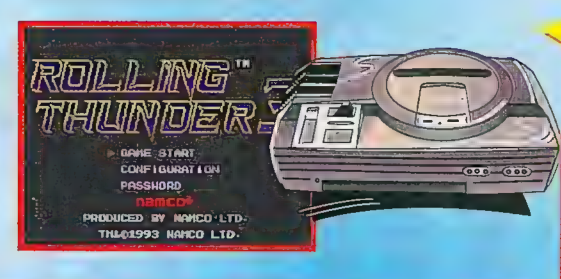

DE LA BESTIA
SUPER
TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II™
TURBO
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®

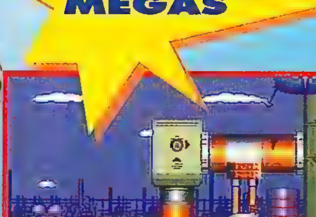
Rolling Thunder 3

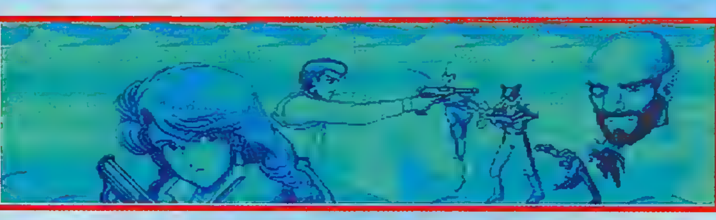
NAMCO (ESTADOS UNIDOS)

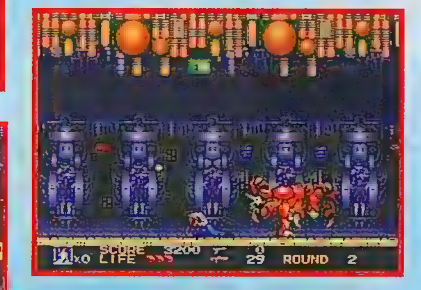
12 MEGAS

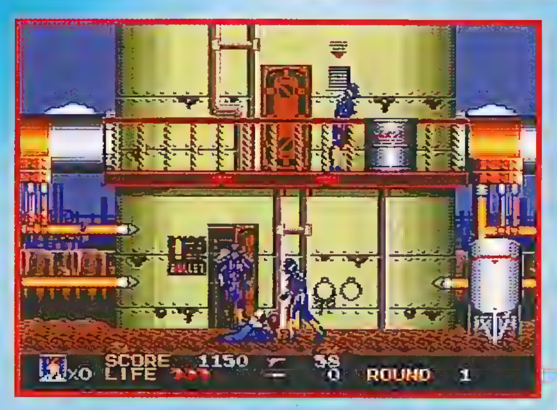
Namco vuelve a apostar por el genéro de acción con la tercera entrega de una de sus sagas mas conocidas: ROLLING THUNDER. Con un desarrollo idéntico a los episodios anteriores, **ROLLING THUNDER 3** abandona el protagonismo de Albatross y Leila y nos presenta a un nuevo agente secreto, Jay, que debe hacer frente a una secta secreta, surgida de las cenizas de Geldra. Haciendo uso de un sofisticado arsenal y de algunos de los nuevos vehículos de la organización, Jay recorrerá el globo tras la pista del jefe sectario, sorteando mil peligros hasta llegar a su base oculta. Prepárate para asistir a increíbles persecuciones por el desierto, a pilotar una moto a través de las calurosas aguas tropicales e incluso a participar en la liberación de un avión secuestrado en pleno vuelo. Todo esto y mucho más podrás encontrar en un cartucho que no defraudará a los amantes de la saga. Además, promete ser uno de los juegos más comentados de los próximos meses.





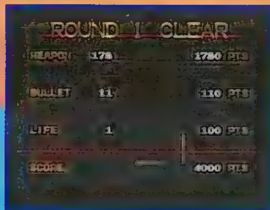






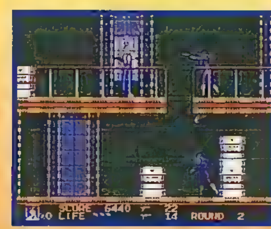
Armamento





En este cartucho existen nueve tipos diferentes de armamento. Como podeis imaginar, la validez y la eficacia de cada una de estas armas está más que demostrada.

Puertas



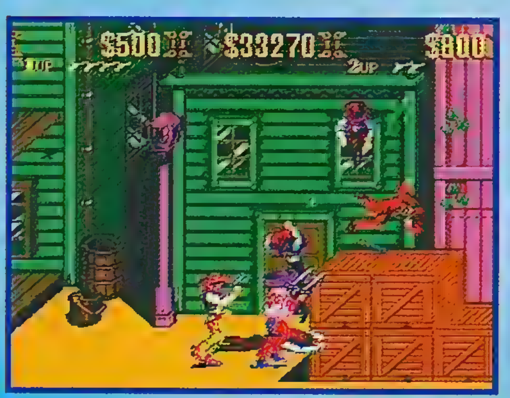
Esta tercera entrega de la saga mantiene la premisa de abastecer de armamento (y de lo que sea) al jugador en determinadas puertas distribuidas a lo largo y ancho del juego. Desde reponer lo perdido, hasta obtener nuevas armas, las puertas son un bien que han de ser usado con cabeza. Abrelas con prudencia.

Sunset Riders

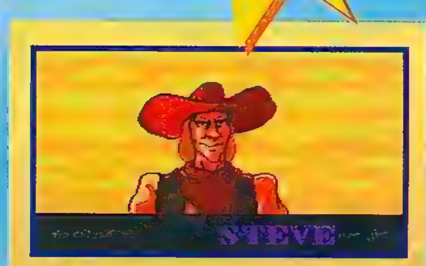
KONAMI (JAPON)

8 MEGAS

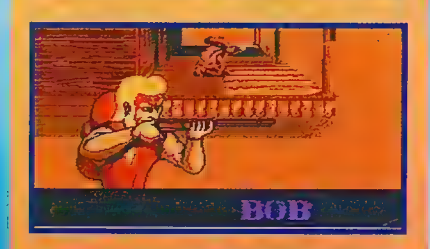












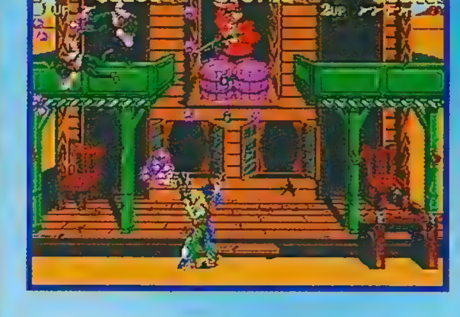




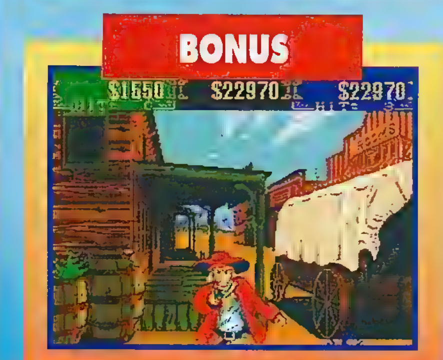
El éxito de la popular máquina recreativa **SUNSET RIDERS** de **Konami** se basa, ante todo, en tres aspectos: su estudiada simplicidad, esquemas básicos de los *beat'em-up* y una jugabilidad, sobre todo en el modo dos jugadores, realmente frenética. Esto no pasó desapercibido para la gran compañía japonesa y, tras la casi perfecta conversión (faltaban dos jugadores, la *intro* y tres fases) de ***Mega Drive***, le llega el turno a ***Super Nintendo***. Esta consola incluye, gracias a cuatro megas más, a los grandes protagonistas (Steve, Billy, Bob y Cormano) y las siete fases del juego original. En este nuevo cartucho también disfrutaremos de la genial *intro* de la máquina recreativa y del espléndido, además de recomendable, modo de dos jugadores. La gran jugabilidad, los enfrentamientos con los guardianes fin de fase, los divertidos niveles del tren y los originales bonus entre fases, al más puro estilo OPERATION WOLF, permanecen inalterados, convirtiendo a **SUNSET RIDERS** en uno de los juegos más atractivos de esta temporada y que quizá vea la luz en España en los primeros meses del 94. **SUNSET RIDERS** para ***Super Nintendo*** es, sin ninguna duda, una gran conversión de la sencilla, pero genial, máquina recreativa de **Konami**.

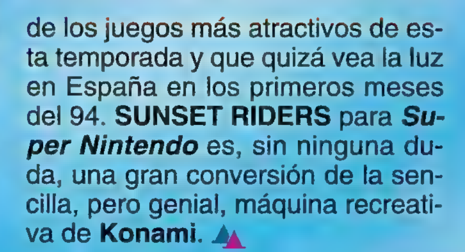
ELECCION DE PERSONAJE



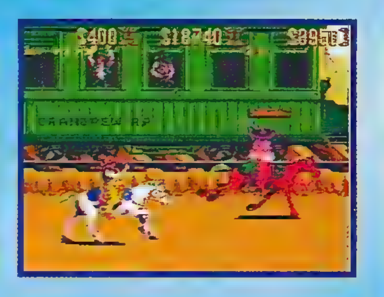


BONUS









Nuevos ordenadores personales

IBM PS/1.

Sencillo como siempre. Avanzado como nunca.



- ★ Aptos para incorporar tecnología multimedia.
- ★ Actualizables a tecnología Pentium.™
- ★ Plataforma abierta a nuevos avances tecnológicos.
- ★ Sistema de ahorro de energía Smart Energy System.
- ★ Desde 486SX/25MHz hasta 486DX2/66MHz.
- ★ Ram desde 4MB hasta 64MB.
- ★ Amplias posibilidades de expansión (desde 3 a 8 ranuras y desde 3 a 6 bahías).
- ★ Bus local de vídeo integrado y tarjeta gráfica SVGA.
- ★ Disco duro desde 129MB hasta 253MB (ampliable a 542MB).
- ★ Monitores SVGA de alta resolución.
- ★ Software precargado: DOS 6.0, Windows 3.1, Works 2.0 para Windows, paquete integral de Seguridad Informática para Sistemas Personales (de Panda Software).

Infórmate del Concesionario IBM más próximo a tu domicilio en el

900 100 400

(lunes a viernes de 9:00 a 17:30 h.).



Servicio 24 horas helpware

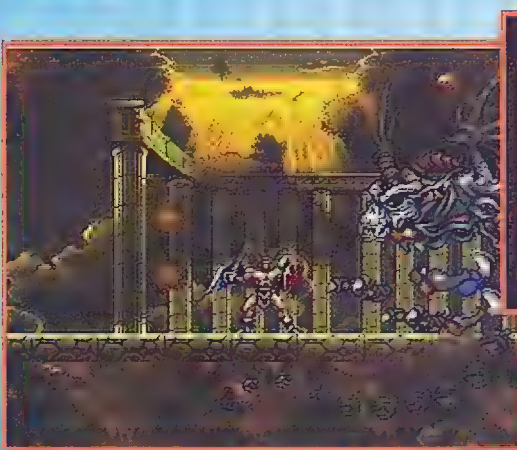
Intel Inside y Pentium™ Processor son marcas registradas de Intel Corp. Windows es marca registrada de Microsoft Corp. PS/1 es marca registrada de IBM Corp. * Sin IVA. © IBM 1993.

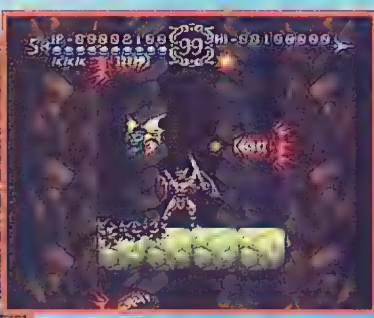
IBM PS/1. PROCESADOR 486 desde 182.500 pts.* IBM

Actraiser 2

ENIX/QUINTET (JAPON)











ACTRAISER







ACTRAISER se ha convertido con el paso de los años en una de las aventuras más legendarias de todo el catálogo ***Super Nintendo***. La impresionante calidad gráfica, los bienaventurados toques de estrategia y la insuperable banda sonora de corte clásico creada por Yuzo Koshiro encumbraron a **Enix** y al grupo de programación **Quintet**. Dos años más tarde, y tras unos meses de misterios y previews de todo tipo, os presentamos en exclusiva **ACTRAISER 2**, el regreso del mito, que eleva la calidad gráfica del genial clásico a límites insospechados. El cartucho cuenta, además, con otra banda sonora antológica, aunque menos rítmica, del maestro Koshiro. **ACTRAISER 2** ha dejado de lado las fases intermedias de estrategia, conformando un increíble arcade con infinidad de niveles, perfectamente ambientados, y habitados por las criaturas más desagradables de todos los tiempos. Es probable que este magnífico juego jamás llegue a España; por ello queremos plasmar en este pequeño espacio algunas secuencias gloriosas para que observéis con calma, y envidia, la magnificencia que rodea a **ACTRAISER 2**. Mención especial merece la corta, pero intensa, *intro* y el espectacular mapa en modo 7 mediante el cual tendremos acceso a los oscuros territorios del místico y agreste mundo de ACTRAISER. ¡Animo amantes de la aventura, la magia de **Enix/Quintet** ha vuelto!

MAPAS Y ROTACIONES



Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



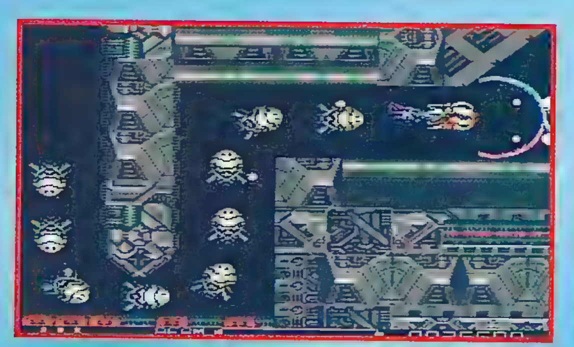
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

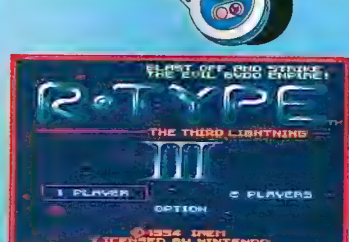
SUPER PREVIEWS

R-Type 3

IREM (JAPON)

16 MEGAS







Los fanáticos de los *shoot'em up*, ligeramente olvidados en estos días donde los arcades de lucha arrastran casi por completo al público, están de enhorabuena. La compañía japonesa **Irem** acaba de poner punto y final a su mejor juego creado hasta la fecha y que aquí os presentamos como auténtica exclusiva mundial, **R TYPE 3-THE THIRD LIGHTNING**.

Los 16 megas que oculta este cartucho han permitido configurar a la experta **Irem** (R TYPE 1 y 2, MR HELI, NINJA SPIRIT, DRAGON BREED, X MULTIPLY, GUN FORCE, DINO CITY, UNDERCOVER COPS o IN THE HUNT) el más ambicioso arcade *shoot'em up* creado hasta la fecha, deleitando a nuestros sentidos con rutinas en Modo 7 jamás vistas y una concepción gráfica sólo concebible hasta ahora en una recreativa.

Todo en **R TYPE 3** derrocha calidad y técnica, desde la pantalla de presentación y la poderosa *intro*, hasta la posibilidad de elegir nuestra Power Drone (la famosa cápsula de fuerza) entre tres modelos diferentes; sin olvidar, por supuesto, la inclusión de fases en Modo 7, al igual que en el impresionante DARIUS FORCE, y una colección de scrolles realmente perfectos.



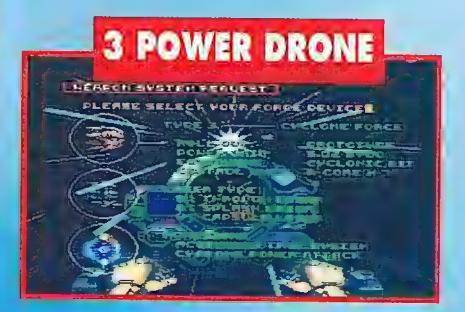






Sin ninguna duda, el tercer capítulo del sagrado R TYPE está destinado a convertirse en uno de los mejores *shoot'em ups* de todos los tiempos; posiblemente en el mejor, con el permiso de otra gran compañía japonesa, **Konami**.

3 POWER DRONE



ARMAMENTO







hasta la Ciudad Futurísta de Donatello, las Tortugas viajan en el tiempo hacia otra dimensión, en el más moderno juego de lucha."





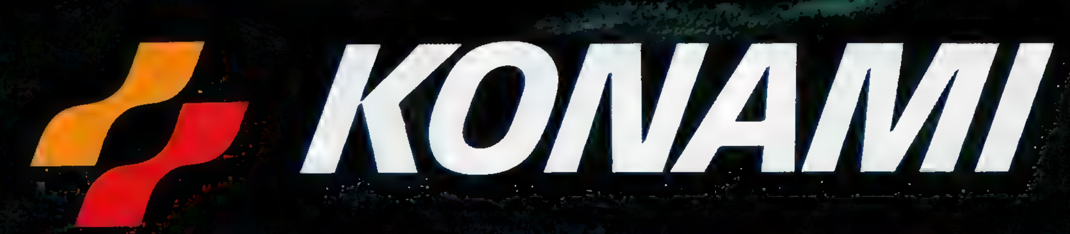












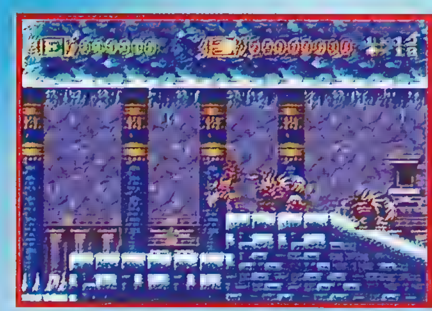
Sky Blazer

SONY-IMAGESOFT (JAPON)

8 MEGAS

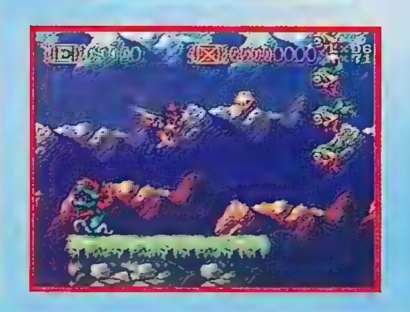
Sony se está convirtiendo poco a poco en una de las compañías de software más prolíficas del mercado. La inteligente absorción de **Psygnosis** y la adquisición de algunas de las licencias más sabrosas del momento, SENSIBLE SOCCER, SUPER BOMBERMAN, EQUINOX, DRACULA, LAST ACTION HERO o CLIFF HANGER, son sus impresionantes cartas de presentación y, por supuesto, las claves de su futuro éxito.
Entre todo el catálogo de **Sony** nos gustaría destacar un gran título, desprovisto de los laureles, a veces



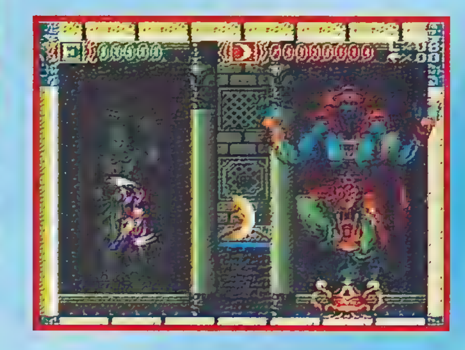


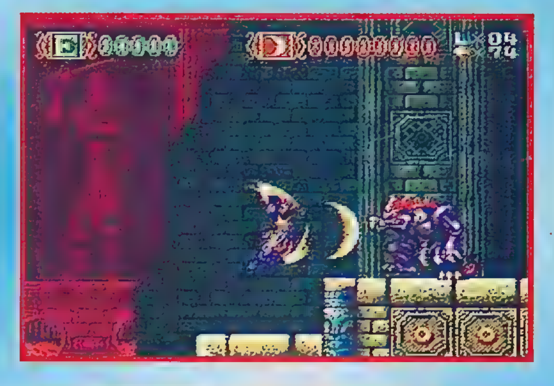
PASSWORDS

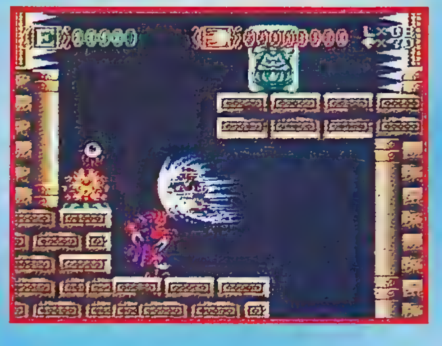




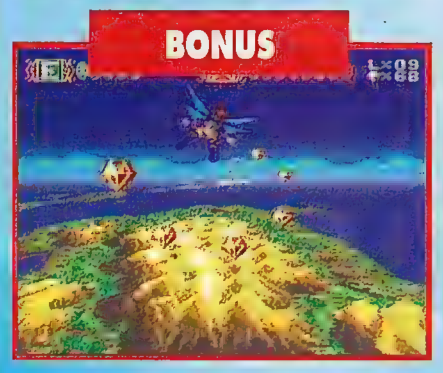
inmerecidos, de las licencias cinematográficas, que ignora la aburrida seguridad de las conversiones de antiguos éxitos. Su nombre es **SKY BLAZER.**
Este alucinante arcade, realizado por los programadores de HOOK, explota de forma mágica las capacidades gráficas de nuestra consola, ofreciéndonos un espectáculo de bello colorido, excepcional banda sonora, perfectos scroles y acción matemáticamente perfecta. La sabia mezcla de las plataformas con los sabrosos ingredientes de los buenos *jump'n runners* le convierte, fácil y con ligera ventaja, en uno de los lanzamientos sorpresa del año.
SKY BLAZER también posee fases de bonus en Modo 7 y la siempre útil opción de utilizar passwords, sin olvidarse de los enemigos fin de fase y toda la magia, calidad y espectáculo de los arcades magistrales. Un juego técnica y lúdicamente perfecto.

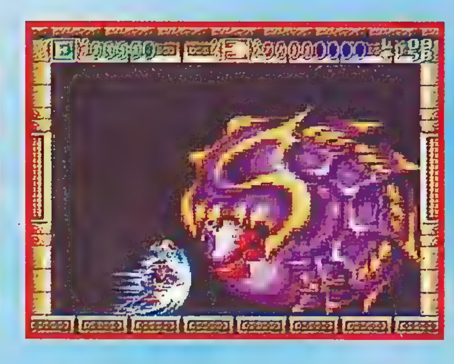






BONUS





LA FURIA DE SON GOKU



Pocas series de animación han cosechado un éxito tan rotundo como Bola de Dragón Z. Durante largo tiempo ha logrado mantener en vilo a miles de telespectadores en todo el mundo. Los videojuegos no podían permanecer impasibles a su magia y ahora por fin llegan a las consolas españolas las aventuras de Son Goku.

La espera ha concluido. Tras meses y meses de especulación y rumores, el juego para *Super Nintendo* que más ríos de tinta ha provocado, DRAGON BALL Z 2, ha llegado a España. Y ha sido finalmente Bandai la compañía que se ha llevado el gato al agua, seguramente atraída por la gran acogida que ha tenido el cartucho en el mercado de los juegos de importación.

Ya no será necesario consultar el diccionario de japonés cada vez que ejecutemos una llave, ni dejarnos medio sueldo pagando copias del juego a un precio abusivo.

DRAGON BALL Z 2 es la última incorporación a la larga lista de juegos de lucha que aparecen para la *Super Nintendo* tras el éxito de STREET FIGHTER 2. Hoy día lanzar un juego de estas características con una buena licencia no basta para ganarse el favor del gran público. Es necesario añadir algo nuevo que lo diferencie del resto. En DRAGON BALL Z 2 esta particularidad tiene nombre propio: Split Screen. Los programadores de Bandai han ideado una

DRAGON BALL Z

SON GOKU



ORIGEN: Guerrero del Espacio.

Criado por un simpático anciano, Son Gohan, creció ignorante del origen de su raza. Luchó contra el añorado Pilaf, el ejercito del Lazo Rojo e incluso el rey de los demonios, Piccolo. Incluso llegó a entrenarse con el mismísimo Dios. Es conocida su onda Kamehameha, capaz de desintegrar un planeta, o la técnica de cambio de lugar, que le permite recorrer miles de kilómetros en milésimas de segundo.

LLAVES ESPECIALES

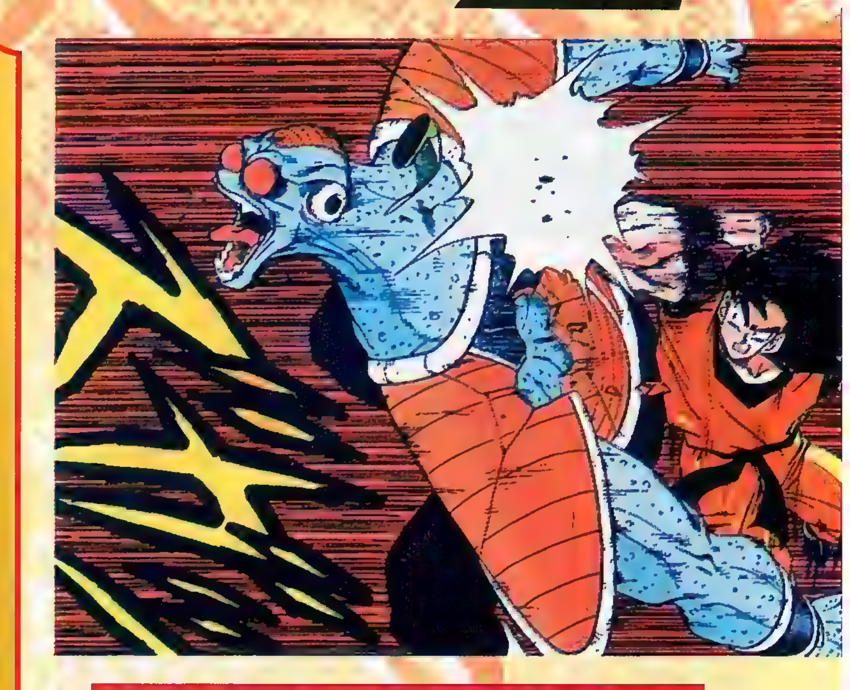
Kamehameha	→ ↘ ↓ ↙ ←→ A
Codazo	↓ ↙ ← Y
Ataque aéreo	↙ ↗ B
Bola de fuego	→ ↘ ↓ ↙ ← A
Patada continua	← ↙ ↓ ↘ → B
Super Combo	← ↙ ↓ ↘ → ↑B





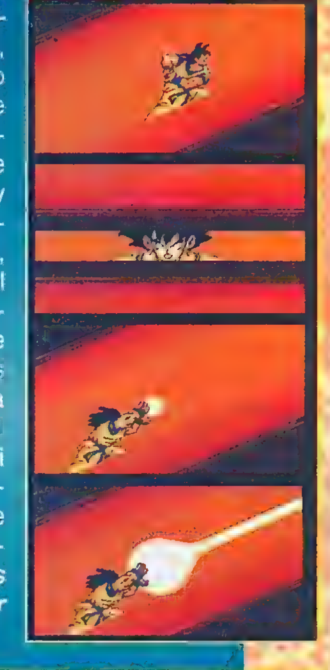


nueva manera de concebir la pantalla del juego. Mientras que en todos los cartuchos de lucha el escenario de la pelea se limita al tamaño de la pantalla, con el Split Screen se va mas allá. Cuando los contrincantes se alejan, la pantalla se parte en dos recogiendo en todo momento los movimientos de cada jugador. Este efecto crea un ambiente tan increíble que, por unos momentos, nos parecerá estar ante un episodio de la serie de televisión.

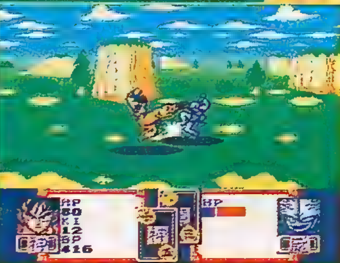


EL JUEGO QUE NUNCA LLEGO

La primera incursión de **DRAGON BALL Z** en la *Super Famicom* no fue un juego de lucha, sino un rol al gusto del mercado nipón. Tomando como punto de partida la llegada de Radix a la tierra, **DRAGON BALL Z** contiene todos los personajes, decorados y situaciones de la serie de animación: el enfrentamiento con Radix, la llegada de Vegeta al planeta, el viaje a Namec, Freezer y sus tropas especiales. Un juegazo que haría las delicias de los maníacos del cómic, si alguna vez llegara traducido hasta nuestras fronteras. Algo que puede ocurrir si **Bandai** sigue con la política de traer directamente de Japón los juegos de Son Goku. Por el momento, ya tenemos el **DRAGON BALL** de *Nes* y el **DRAGON BALL Z 2** de *Super Nintendo*, que no es poco.







DRAGON BALL Z

PICCOLO



ORIGEN: El planeta Namec.

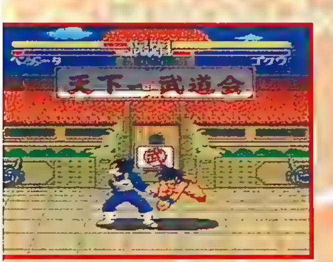
Hijo del rey de los demonios, Piccolo fue el peor enemigo de Son Goku. Esto cambió cuando Son Goku murió y se vio en la necesidad de cuidar del pequeño Son Gohan, al que trató como a un hijo. Tras su fusión con Dios ha logrado un nivel de combate descomunal. Es capaz de regenerar cada miembro de su cuerpo y de alargar brazos y piernas, lo que le convierte en el amo del combate cuerpo a cuerpo.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Onda térmica	↓ ↘ → A
Bola fantasma	← ↙ ↓ ↘ A
Bola de fuego	← ↙ ↓ ↘ A
Patada llameante	(Aire) → ↓ B
Doble patada	→ ← →B
Namec combo	→ ↘ ↓ ↙ ← B







La nueva concepción no tiene únicamente una función estética, puesto que permite controlar las acciones del adversario en todo momento, huir de sus ataques y establecer combates aire-tierra. Además, la línea central que divide la pantalla es un valioso radar indicador del instante exacto en el que ejecutar la magia especial. Este sistema avisa al jugador mediante una gama de colores: el amarillo marca la distancia ideal para lanzar la magia y el color negro señala que uno de los dos luchadores está a punto de atacar al



TRUNKS



ORIGEN: Guerrero Del Espacio / Humano

Fruto de la relación entre Bulma y Vegeta, este joven de morados cabellos viajó desde el futuro para avisar a Son Goku y compañía del peligro que se les avecinaba por la aparición de dos misteriosos androides, los números 19 y 20. Trunks hace temblar el cosmos cuando su pelo se vuelve rubio, sinónimo de que un nuevo Super Saiyayin llega a la lucha.

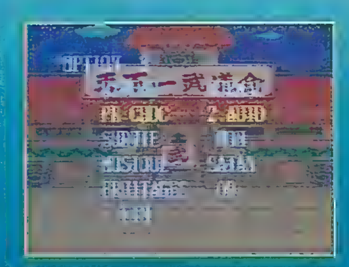
LLAVES ESPECIALES

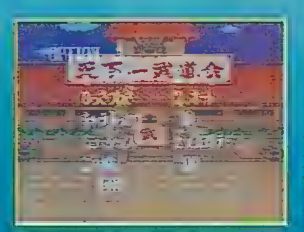
Fuego continuo	↓ ↙ ← A
Bola de fuego	↓ ↙ ← → A
Super bomba	← ↙ ↓ ↘ → A
Ataque phoenix	↓ ↙ ← Y
Patada llameante	(Aire) → ↓ B
Ataque aereo	↙ ↗ B
Mega patada	← ↙ ↓ ↘ → B



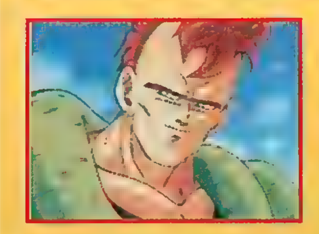
MAGIAS MAS FACILES

Uno de los pocos defectos que se le podrían achacar a **DRAGON BALL Z 2** es la dificultad para ejecutar manualmente las magias especiales. Sin embargo, este problema se solventa gracias a una de las múltiples posibilidades del menú número tres. Esta opción, la segunda empezando desde arriba, cambia el modo de magias manual al automático, mas sencillo y jugable. Gracias a este sistema es posible lanzar ondas Kamehameha y devolver las magias del contrario con toda facilidad. La opción se encuentra tanto en la versión japonesa del juego como en la francesa PAL.





C -16



ORIGEN: Androide.

Ha venido a este mundo con un objetivo: matar a Son Goku. No le importa el resto. Puede parecer un pasota de mala vida, pero se toma la lucha muy en serio, sobre todo a la hora de enfrentarse a Son Goku o Cel. Tiene el mayor potencial de todos los androides y puede lanzar sus puños a velocidades increíbles. Desarrolla complejas *combos*, tan mortales como efectivas.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Puño volador	↓ ↘ → A
Fuego cruzado	← ↙ ↓ ↘ A
T - attack	← → Y
Ataque aereo	↙ ↗ B
Patada continua	→ ← → B
Flash kick	→ ↘ ↓ B



C -20 DR.GUERO



ORIGEN: Humano.

Tras la derrota del ejército del Lazo Rojo por Son Goku, los seguidores del general Red se desplegaron por el planeta. El Dr. Guero, un brillante científico, continuó los planes de Red para conquistar el mundo con un ejército de robots. Pero, en su locura por lograr la unión entre la carne y el metal, llegó a convertirse en un androide. Basa su potencial en la capacidad de absorber la energía vital del rival con los receptores de su mano.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Robo de energía	→ ↘ ↓ ↙ ← A
Fuego metálico	↓ ↘ → A
Golpe ariete	↓ ↙ ← Y
Ataque aéreo	↙ ↗ Y
Uppercut	→ ← → Y

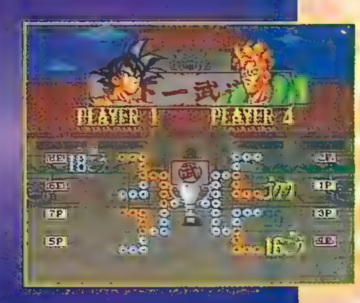


otro. En la parte superior aparece un escáner que recoge la situación de los dos rivales.
El otro aspecto reseñable de DRAGON BALL Z 2 es la importancia que el juego concede a las magias de cada guerrero. Si en STREET FIGHTER 2 la bola de Ryu tenía un papel importante, pero no decisivo, para Son Goku y sus amigos



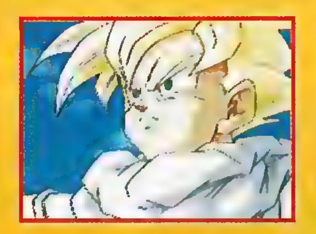
EL TORNEO

Bienvenidos a una nueva edición del Gran Torneo de Artes Marciales. Esta opción permite la participación de hasta ocho jugadores, mientras la computadora se encarga de manejar al resto de los participantes. El gran Dojo de piedra siempre es el escenario de los combates.



DRAGON BALL Z

SON GOHAN



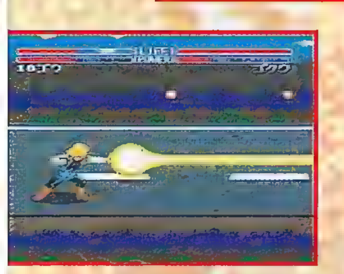
ORIGEN: Guerrero del Espacio. Humano.

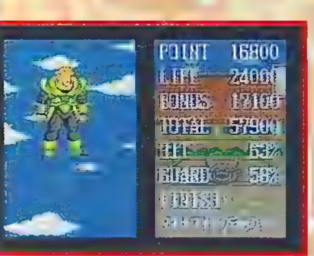
Hijo de Son Goku y Chichi, Son Gohan ha heredado de su padre la fuerza física y la agilidad propia de los Guerreros del Espacio. Su entrenamiento, de manos de Piccolo, le proporcionó la madurez necesaria para, a pesar de su corta edad, poder enfrentarse a los enemigos más fuertes. También puede convertirse, al igual que Son Goku, Vegeta y Trunks, en Super Saiyayin, con lo que su potencial de combate aumenta hasta el infinito.

LLAVES ESPECIALES

Bola de fuego	↓ ↙ ← → A
Super bomba	← ↙ ↓ ↘ → A
Super patada	↓ ↙ ← A
Ataque aéreo	↙ ↗ A
Patada llameante	(Aire) → ↓ B
Gohan combo	← ↙ ↓ ↘ → B









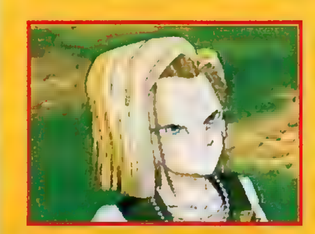






dominar las magias supone la barrera entre ganar la batalla o acabar en el más bochornoso de los ridículos. Cada luchador posee las llaves que le han hecho famoso en la televisión: Son Goku y su Onda Kamehameha, Vegeta y su Final Crash o Freezer y su escudo de energía. Existe también una variada colección de posibilidades para defenderse de estos ataques como esquivar el rayo, desviarlo a otro punto o absorber la energía para el propio provecho, como hace el Doctor Guero. Todas estas combinaciones de movimientos especiales, junto con los golpes corrientes, hacen muy complicado dominar en su totalidad el gran número de llaves de cada lucha-

C-18



ORIGEN: Androide.

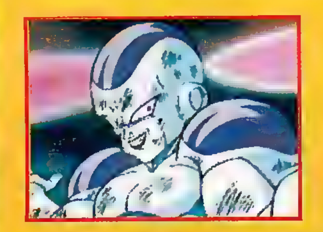
Esta preciosa joven de inmensos ojos azules es otra de las mortales creaciones del Dr. Guero y el amor secreto de Krilín. Al ser un modelo más nuevo, el Número 18 cuenta con mayor potencial de combate que su creador, al tiempo que no le es necesario absorber la energía del contrario ya que la suya es infinita. Esto hace que le sean favorables los combates largos, donde agota a su contrincante hasta matarlo.

LLAVES ESPECIALES

Onda vital	↓ ↙ ← → A
Codazo	↓ ↙ ← Y
Uppercut	↓ ↘ → Y
Barrido	↓ ↘ → B
Ataque aéreo	↙ ↗ B
Salto mortal	↓ ↑ B



FREEZER



Origen: Hijo del Rey Cord, soberano del Universo.

Su familia dominó durante siglos el Universo, conquistando planetas que luego vendía al mejor postor. Esta supremacía finalizó cuando aterrizó en Namec el más fuerte de los Guerreros del Espacio, Son Goku. Tras sufrir dos transformaciones, el cuerpo de Freezer se ha convertido en un organismo perfectamente diseñado para la lucha. Tanto su cola como sus potentes piernas son dos peligrosas armas que hay que vigilar.

LLAVES ESPECIALES

Rayo óptico	← → A
Bola invisible	↓ ↘ → A
Onda sierra	→ ↘ ↓ ↙ ← B
Carga frontal	↓ ↙ ← Y
Doble mortal	↙ ↗ Y
Golpe de cola	← ↙ ↓ ↘ → B



CEL



ORIGEN: Androide.

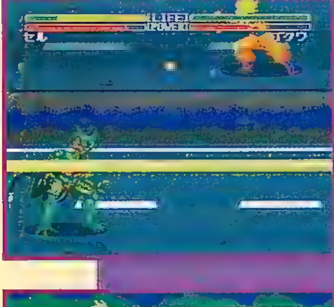
De larga cola y terrible aspecto, es la obra cumbre del Dr. Guero. A lo largo de los años, el científico extrajo a Son Goku, Piccolo y los demás guerreros células de su cuerpo sin que se enterarsen. A partir de sus genes creo su mejor luchador. Una máquina que combina a la perfección la fuerza física de Son Goku con el poder mental de Piccolo y las artes de Ten-Sin-Han. Esto le permite dominar la onda Kamehameha, el Escudo Solar o la regeneración de sus miembros.

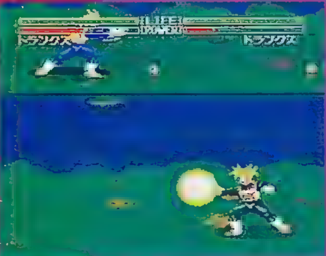
LLAVES ESPECIALES

LLave celular	← ↙ A
Ataque tortuga (N)	↓ ↙ ← → A
Kamehameha(N)	→ ↘ ↓ ↙ ← → A
Rayo de luz (P)	↓ ↙ ← → A
Bola doble (P)	← ↙ ↓ ↘ → A
Mortal combo (P)	↙ ↗ B



ESQUIVAR LOS GOLPES





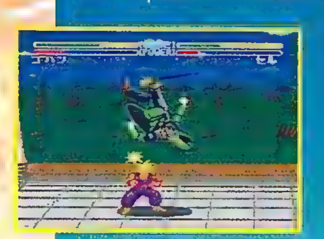
Un buen guerrero, además de dominar a la perfección los golpes especiales, debe aprender a cubrirse. Para defendernos de las magias de nuestros enemigos, es necesario ejecutar una llave especial en el momento en que la pantalla se parte en dos y nuestro luchador relaja sus miembros en espera de un nuevo ataque.

A cubrirse	← A
Esquivar	↓ ↑ A
Romper	← → A
Despejar	↓ ↙ ← A
Devolver	← ↙ ↓ ↘ → A
Absorver	(solo N - 20) ↑ A
Protección	(solo N - 18) ↑ A

dor.
Otro de los aciertos de DRAGON BALL Z 2 son las grandes posibilidades que brindan sus tres modos diferenciados de juego. Al concepto clásico de combates contra la computadora o contra otro jugador, hay que añadir un modo de Torneo, que permite la participación de hasta ocho jugadores. El interés de Bandai por seguir el desarrollo original de la serie se observa fundamentalmente en el modo para un jugador: el modo historia.Los decorados han sido trasladados del cómic a la pantalla con meticulosidad: la casa de Dios, el Dojo del Torneo de Artes Marciales, el planeta Namec, todos perfectamente recreados haciendo uso de un glorioso scroll parallax y un suelo 3-D digno de la mejor

MODO HISTORIA

La primera opción que permite el juego es entrar directamente en el Modo Historia, que sigue paso a paso el desarrollo de la serie de animación. Toma como prólogo el primer enfrentamiento entre Son Goku y Piccolo en la final del Gran Torneo de las Artes Marciales.





Este modalidad de juego, que se desarrolla en el nivel 4 (el de mayor dificultad), tiene múltiples combinaciones entre luchadores, pero sólo una permite acceder al auténtico final del juego, con lo que podremos ver a un nuevo luchador: Satan. La combinación es la siguiente:

1º - Son Goku Vs. Piccolo
2º - Son Goku Vs. Vegeta
3º - Super Son Goku Vs. Freezer
4º - Piccolo Vs. Número 20 (Dr. Guero)
5º - Super Vegeta Vs. Número 18
6º - Piccolo Vs. Cel
7º - Super Son Goku Vs. Número 16
8º - Super Vegeta Vs. Trunks
9º - Super Son Goku Vs. Son Gohan
10º - Son Gohan Vs. Perfect Cel

VEGETA



ORIGEN: El planeta Vegeta.

Miembro de la familia real del planeta Vegeta, fue testigo de la destrucción de su planeta y de la extinción de su raza a manos del despótico Freezer. Antipático y rencoroso, Vegeta es un ser amargado que no ha sentido el menor aprecio por nadie, incluida Bulma, la madre de su hijo. Arrogante y orgulloso, basa su fuerza en la rapidez de sus piernas y en su sobrehumana resistencia física.

LLAVES ESPECIALES

Fuego continuo	↓ ↙ ← A
Fuego eterno	↓ ↙ ← → A
Vegeta power	← ↙ ↓ ↘ → A
Golpe ariete	↓ ↙ ← Y



DRAGON BALL : EL COMIC

La leyenda Dragon Ball comienza en 1984 cuando aparece por primera vez en las páginas del semanario de cómic Shonen Jump, de la editorial Shueisha. A las pocas semanas se convierte en la serie favorita de los lectores y llega a ocupar los primeros puestos de popularidad en revistas especializadas en mangas (denominación de cómic en Japón) como Animage y NewType. Esta gloria repentina no resultaba nueva para su autor, Akira Toriyama, que ya cosechó un gran éxito años atrás con otra famosa serie: Dr. Slump. Toriyama es el responsable del diseño de los personajes de DRAGON QUEST, famoso videojuego de **Enix**.

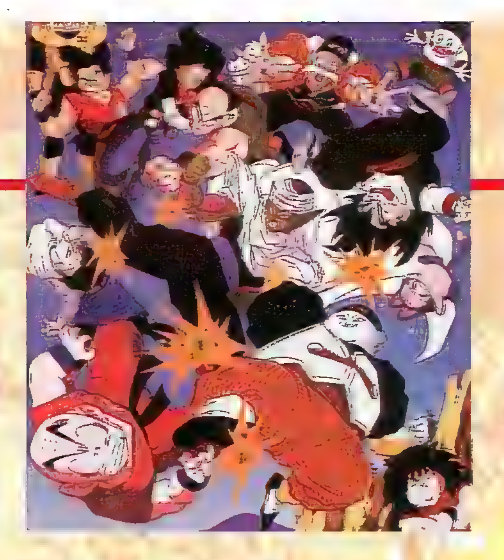




Las aventuras del Son Goku y Bulma en busca de las Bolas del Dragón alcanzaron tal popularidad entre los japoneses, que la casa de animación mas prestigiosa del pais, Toei Doga, se lanzó a la adaptación televisiva de la serie. Fue tal la aceptación que se realizó una segunda parte, Dragon Ball Z, que todavía se emite en Japón.

Su éxito ha posibilitado la comercialización de libros con digitalizaciones de la serie de televisión, muñecos, bolígrafos, manteles, pósters, despertadores y, por supuesto, videojuegos. El cómic original de Toriyama está siendo publicado en España con gran éxito por Planeta Agostini Cómic en dos colecciones distintas: Dragon Ball y Dragon Ball Z.

recreativa. Hay que destacar también el extraordinario diseño de los personajes. Es como si Akira Toriyama y sus compañeros del Bird Studio hubieran estado en todo momento junto a los grafistas del juego para supervisar la creación de los distintos personajes. Será un placer para cualquier seguidor de la serie televisiva ver en acción a sus personajes favoritos con tanto lujo de detalles.
En lo referente al resto de características del juego es preciso destacar la música que, aunque no tiene nada que ver con la de la serie, es soberbia. Dentro del aspecto sonoro llama la atención el gran número de voces digitalizadas.
Justo cuanto la versión Pal de DRAGON BALL Z 2 acaba de llegar a España, Bandai está a punto de



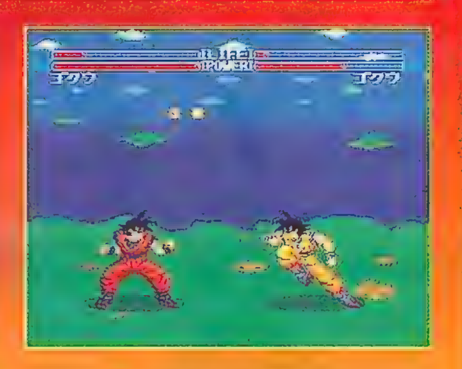
lanzar este mes en Japón la tercera parte, también de lucha, de las aventuras de Son Goku. Por las pocas imágenes a las que hemos tenido acceso os aseguramos dos cosas: que será aún más espectacular y que seremos los primeros en mostraros el juego en cuanto llegue a las estanterías niponas.

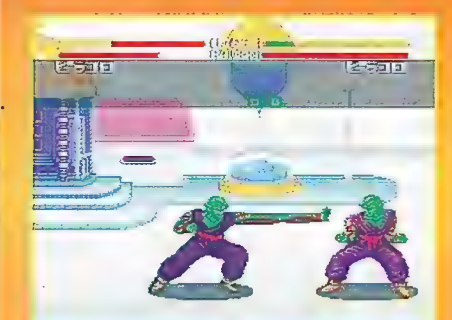
NEMESIS

LOS TRUCOS

Energía Infinita

Espera al comienzo de la demo y, cuando empiecen a luchar Son Goku y Piccolo, resetea el juego mediante la siguiente combinación de teclas: L, R, SELECT y START. Comienza a jugar y comprobarás que tanto el primer jugador como el segundo tienen energía infinita.





Super edition

Cuando aparezcan Son Goku, Krilín y la Tortuga Duende, presiona L, R, Y, X, B, y A. Rota el pad 360º en el sentido de las agujas del reloj: entrarás en el modo Champion, donde dos jugadores pueden elegir al mismo personaje. Con dos rotaciones, podrás elegir a cinco personajes nuevos.

Computadora Vs.

Para hacer que la computadora controle a tu personaje, sólo tienes que pulsar el botón de pausa y presionar a la vez las teclas A, B, X e Y. Cuando quieras volver a tomar las riendas de tu luchador, bastará con que repitas el proceso.





BANDAI
(BANDAI)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 a 8
VIDAS: 1
FASES: 9
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	90
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	92

- Todos los personajes y escenarios del cómic original están presentes en el juego.
- El múltiple scroll parallax.
- Música y efectos sonoros.
- El gran número de llaves disponible para cada luchador.
- Que por fin haya llegado en versión PAL.

TOTAL 91

DRAGON BALL Z 2 es, además de divertido y original, uno de los mejores arcades de lucha que existen actualmente para ***Super Nintendo***.



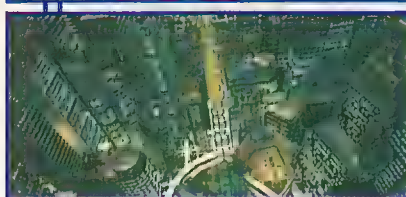
JAPON LO NUN

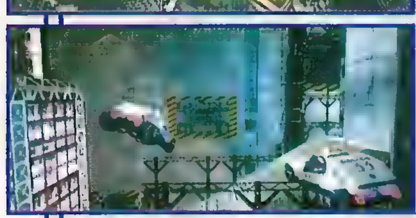
Todos los enamorados de los videojuegos han soñado alguna vez con descubrir 'in situ' los enigmáticos secretos que esconde la cuna de las consolas. La tópica imagen del samuray, sin haber desaparecido en su totalidad, forma ya parte del folclore nipón. El Imperio del Sol Naciente brilla ahora con más fuerza que nunca.

La perfecta simbiosis entre inteligencia e imaginación, dos de las grandes virtudes del pueblo japonés, han culminado en un cóctel, en forma de cartucho, que hoy en día constituye la pasión de millones de jóvenes y adultos en todo el mundo. Algunas veces, uno siente la imperiosa necesidad de preguntar por el secreto de esta maquinaria perfectamente engrasada, pero desgraciadamente el idioma representa una ba-

UNIVERSO EN 3D







El AS-1 es uno de los proyectos más ambiciosos de Sega. Este simulador de combate con *look* futurista permite a cuatro jugadores adentrarse, simultáneamente, en un maravilloso universo tridimensional. Gráficos de otra galaxia convierten a esta máquina recreativa en un desafío a la razón, donde realidad y ficción se confunden. Como se puede observar en las imágenes, el AS-1 está a años luz de las máquinas conocidas en España.



Entre las paredes metálicas del AS-1 se esconde un universo tridimensional que desafía a nuestros sentidos.

rrera casi insalvable. A diferencia de lo que piensan la mayoría de los mortales, son pocos los japoneses que dominan el inglés.

Pero vayamos al grano. En Tokyo existe un barrio, llamado Akihabara, dedicado exclusivamente a la venta de productos electrónicos. Es posible encontrar en un reducido espacio más de veinte tiendas de juegos, todas ellas con cinco pisos, donde se juntan novedades y auténticos clásicos que harían las delicias de cualquier jugador occidental.

El precio de los juegos es similar al de España en su lanzamiento oficial. La cantidad inicial oscila entre 8.000 y 10.000 yens (de 10.000 a 12.500 pesetas) para la ***Super Nintendo***, y entre 6.000 y 9.000 yens (de 7.500 a 11.250 pesetas) para la ***Mega Drive***. Sin embargo, al transcurrir dos meses de su irrupción en el mercado, el precio cae en picado y es posible hallar juegos por una cantidad situada en torno a los 1.000 yens (unas 1.250 pesetas).

Por tanto, si me pierdo algún día, ya sabéis donde encontrarme. No creo que debáis recurrir a Paco Lobatón ni a ¿Quién sabe dónde? para averiguar mi paradero...

Y es que hay amores que matan.

ANTONIO GREPPI



RANMA 1/2 III (RUMIC SOFT)



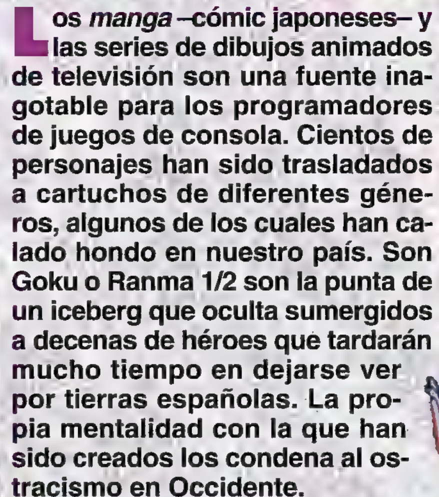
Los personajes de Rumiko Takahashi han deambulado por la *Super Nintendo* en dos ocasiones. Por desgracia, es difícil que la tercera entrega de RANMA llegue a Europa. Sin embargo, aquí tenéis las imágenes de este magnífico rol nipón. Llegados a este punto, se hace imprescindible una puntualización: por desconocimiento, alguna publicación del sector ha comentado la primera parte de RANMA como si se tratara de la segunda, que es la que realmente acaba de irrumpir en España. Las cosas como son.

Anhelamos cartuchos que en Japón duermen en las vitrinas de los coleccionistas.

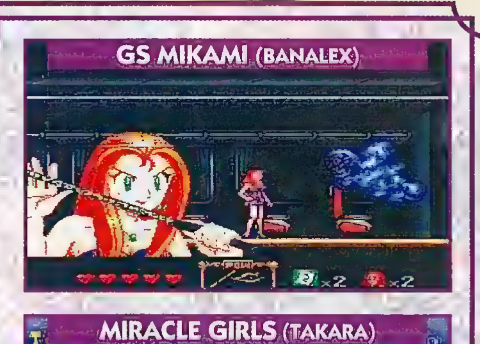
COMIC y TV

PRETTY SOLDIER (ANGEL)

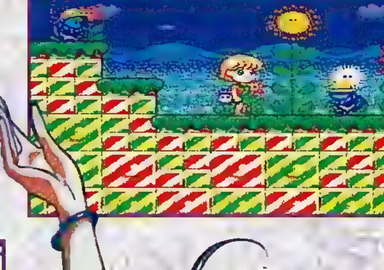
MACROSS (ZAMUSE)



Los *manga* –cómic japoneses– y las series de dibujos animados de televisión son una fuente inagotable para los programadores de juegos de consola. Cientos de personajes han sido trasladados a cartuchos de diferentes géneros, algunos de los cuales han calado hondo en nuestro país. Son Goku o Ranma 1/2 son la punta de un iceberg que oculta sumergidos a decenas de héroes que tardarán mucho tiempo en dejarse ver por tierras españolas. La propia mentalidad con la que han sido creados los condena al ostracismo en Occidente.



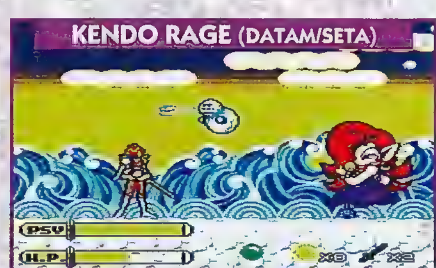
GS MIKAMI (BANALEX)



MIRACLE GIRLS (TAKARA)



DRAGON BALL Z 3 (BANDAI)



KENDO RAGE (DATAM/SETA)

DE TODO UN POCO



Peluches de los protagonistas más aclamados en el mundo de las consolas, discos compactos con la música de los juegos más vendidos, y productos alimenticios patrocinados por los personajes populares son, entre otros, algunos de los artículos que los japoneses pueden encontrar en la calle. Toparse con el fontanero Mario o el azulado Sonic por los rincones de Japón está a la orden del día.

Las latas de Sonic Power Vita - 11 contienen una bebida isotónica ideal para que los jugones más intrépidos recuperen sus fuerzas.







JURASSIC PARK
¡¡Lo más fuerte en millones de años!!. Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.
24 MEGAS
STREET FIGHTER II
La versión definitiva: ¡Special Champion Edition!. 24 Megas demoledores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!. Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!.
MEGA DRIVE.
¡ESTOS SI QUE SON
ASTERIX
¡Agáchate!. Y si las energías escasean... ¡Un traguito de poción!.
Scroll Multidireccional e imágenes digitalizadas del comic.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC SPINBALL
¡Es la locura del Pinball! SONIC anda rebotado buscando a sus amigos a través de un diabólico universo Pinball, maquinado por Robotnik. Un alarde de originalidad, diseño y enloquecedora acción. ¡Con SONIC todo es posible!.
MEGA DRIVE y Próximamente en GAME GEAR.
Unitros



ALADINO
Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megas repletos de genialidad: Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo!. Desearás haberlo descubierto antes.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.
Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
REYES!
Los Reyes de la acción. Los más rompedores.
Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos, dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades.
¿Cuál te pides?
SONIC CHAOS
Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails. Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.
MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
CHAOS
CD SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
SONIC CD
más rápido de istoria!.
Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla!. Con la presentación estelar de Amy. !La chica de SONIC!. y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.
MEGA CD.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



JUEGOS DE ROL

Uno de los géneros preferidos por los japoneses es el rol. A diferencia de los juegos occidentales que basan sus argumentos en la mitología céltica, los nipones trasladan sus propios ancestros a formato consola. Lástima que la barrera idiomática no nos permita gozar de estas aventuras.

El rol es uno de los géneros que cuenta con mayor número de adeptos entre los jugadores.

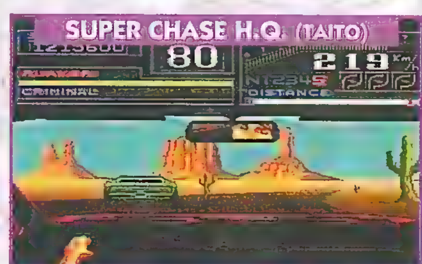
NUEVAS CONSOLAS

Las diferencias entre el *hardware* japonés y europeo estriba en las variaciones que algunas compañías realizan sobre las consolas por todos conocidas. Por ejemplo, Victor ha unido el Mega CD con la Megadrive para crear la Wonder Mega, un híbrido que incorpora en su última versión un mando de seis botones por infrarro-

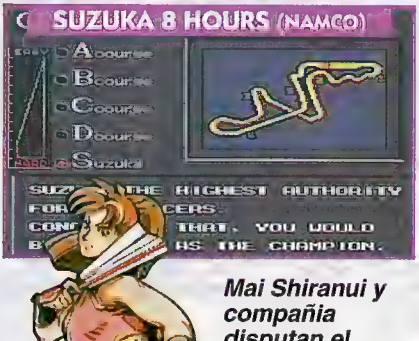

SEGA
BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE BIRDSEED!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

CONVERSIONES


FATAL FURY 2 (TAKARA)


SUPER CHASE H.Q. (TAITO)


DARIUS FORCE (TAITO)

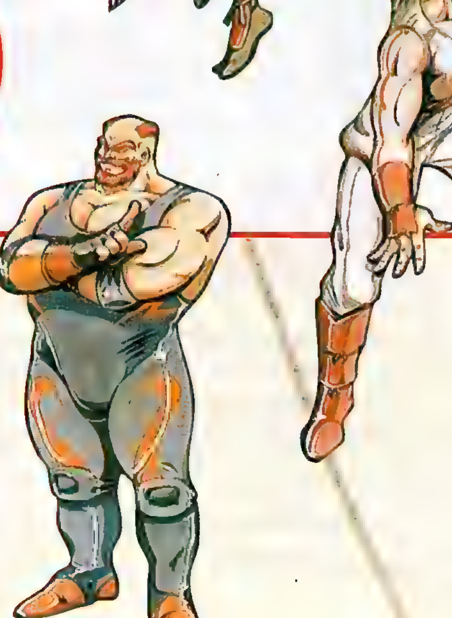

SUZUKA 8 HOURS (NAMCO)

El éxito de una máquina recreativa es el caldo de cultivo ideal para el lanzamiento de un cartucho. Juegos del calibre de STREET FIGHTER II, FINAL FIGHT o FATAL FURY no hubieran llegado jamás a nuestras casas si no hubieran estado amparados por la aceptación popular en los salones recreativos. Aunque en Europa pueda parecer lo contrario, el tiempo de transformación de una máquina a cartucho es mínimo. El género más agraciado es la lucha, pero también es posible encontrar conversiones de juegos deportivos o *arcades* matamarcianos.

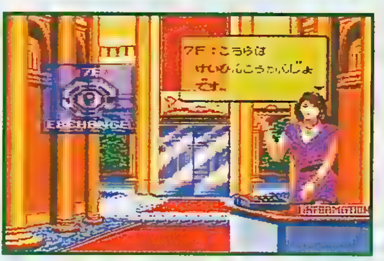
Mai Shiranui y compañía disputan el torneo de FATAL FURY 2, una gran conversión.





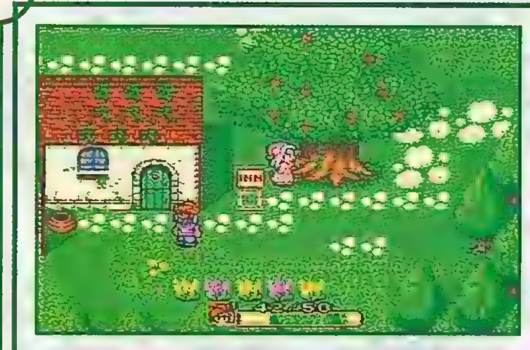


PACHINKO MONOGATARI (KSS)



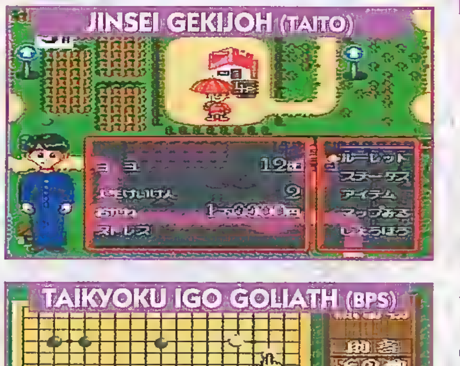

El Pachinko –mal llamado pinball japonés– es uno de los vicios nacionales de los nipones. Más parecido a una tradicional tragaperras, este cartucho desafía al jugador a descubrir todas las máquinas trucadas que se encuentran en un gran casino.







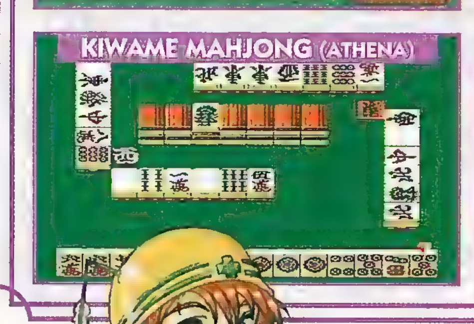

TABLERO


JINSEI GEKIJOH (TAITO)

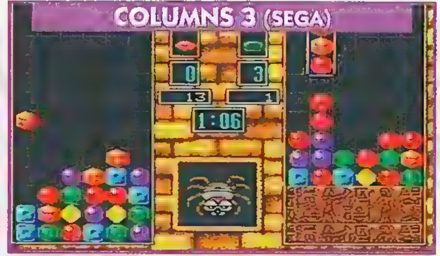
TAIKYOKU IGO GOLIATH (BPS)



Los juegos de tablero como el ajedrez y las damas no están muy extendidos en el Imperio del Sol Naciente y ceden su protagonismo al go, el mahjong o el shogi. Todos ellos han recalado con el tiempo en las distintas consolas, obteniendo un notable éxito popular. Para los pequeños nipones existen también cartuchos más asequibles donde priman la habilidad y diversión.


KIWAME MAHJONG (ATHENA)


WONDER KITCHEN (AJINOMOTO)

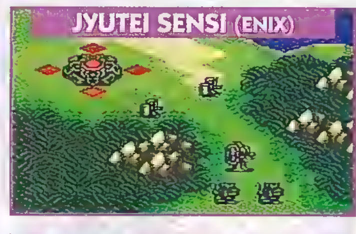

COLUMNS 3 (SEGA)

SEIKEN DENTSETSU 2 (SQUARESOFT)

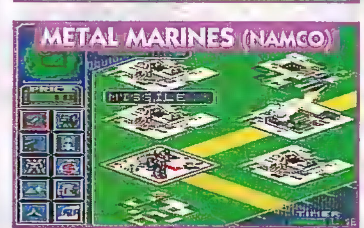


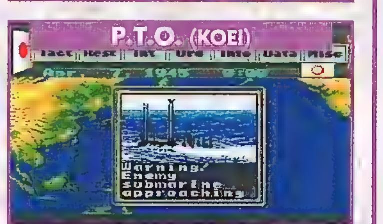
Si te gustó THE LEGEND OF ZELDA, éste es tú juego ideal. Es una perfecta amalgama de tres diferentes generos: *arcade*, rol y aventura. Aparecerá en inglés como SECRET OF MANA y el jugador podrá controlar a tres luchadores a la vez.

ESTRATEGIA

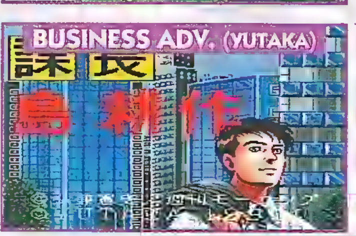

JYUTEI SENSI (ENIX)


PANZER (ASMIK)


METAL MARINES (NAMCO)



P.T.O. (KOEI)


BUSINESS ADV. (YUTAKA)


SUPER KEIBA (I'MAX)

Mientras los juegos de estrategia pasan por el mercado español con más pena que gloria, en Japón es posible encontrar una gran variedad de titulos de este género, protagonizados por caballeros medievales, robots o yupies de nuevo cuño.

DEPORTIVOS

AUGUSTA MASTERS 2 (T&E SOFT)

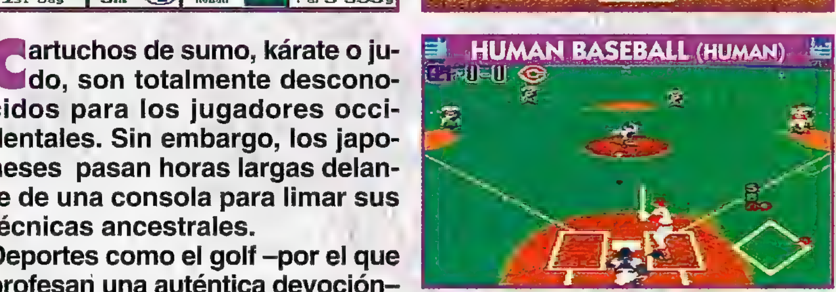


OZUMOU SPIRITS (TAKARA)



Cartuchos de sumo, kárate o judo, son totalmente desconocidos para los jugadores occidentales. Sin embargo, los japoneses pasan horas largas delante de una consola para limar sus técnicas ancestrales.
Deportes como el golf –por el que profesan una auténtica devoción– el béisbol o el fútbol lideran las listas de ventas de juegos deportivos, entre los que se encuentran disciplinas marginales como el mismísimo balón prisionero o los bolos.

HUMAN BASEBALL (HUMAN)



VOLLEYBALL TWIN (TONKIN)

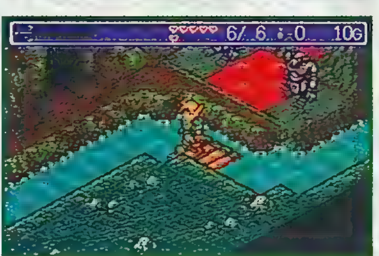


GO! GO! DODGE BATTLE (MEBIO)

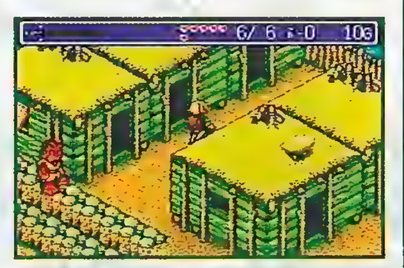


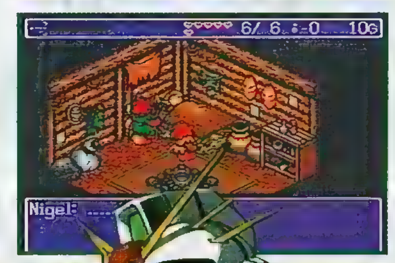
LAND STALKER (SEGA)





Para muchos japoneses es el mejor juego de rol para *Mega Drive*. Los gráficos en tres dimensiones, en perspectiva isométrica, y detalles como los objetos sobre las mesas de las casas, le han consagrado como un título imprescindible.













AVISO

La mayoría de los juegos contemplados en este reportaje tienen pocas posibilidades de recalar en nuestras fronteras. Basten estas líneas para hacer justicia a un mercado tan desconocido como maravilloso.


EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
SUPER
MARIO KART
¡ARRANCA MOTORES YA!
¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SEGASONIC (SEGA)



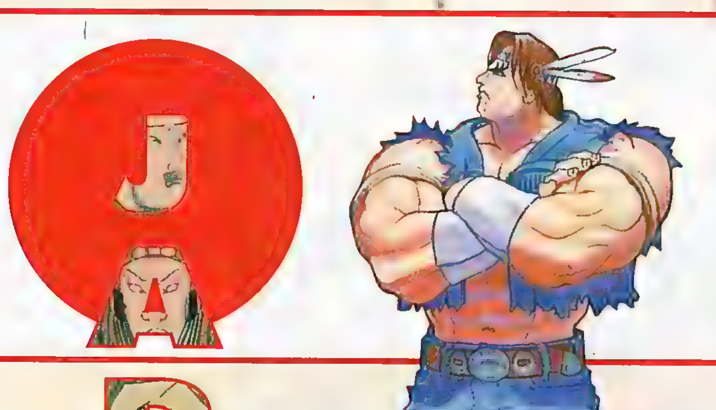






Parece mentira que Sonic, tan conocido por ser la mascota oficial de Sega para sus consolas, no hubiera aparecido antes por alguna de las recreativas de la compañia nipona; eso sí, su estreno ha sido de gala. Robotnik ha ideado algún malévolo proyecto para acabar con nuestro erizo preferido, y aguarda agazapado en su isla al momento más adecuado para llevarlo a cabo. Sonic y sus dos nuevos amigos han decidido echar abajo su plan.

IMPORTACIONES 'MADE IN JAPAN'









Los amantes de las consolas deben esperar pacientes la llegada de cartuchos nipones, mientras que los aficionados a las recreativas disfrutan de un canal de importación diferente que les acerca la tecnología oriental con mayor celeridad. Aquí tenéis algunos de los juegos que ya han pasado nuestras fronteras.

MAQUINAS ANTI-STRESS

A los japoneses les encanta liberarse de las tensiones y de los problemas cotidianos de trabajo con este tipo de máquinas, en las cuales deben golpear a unos pobres cangrejos con un gran mazo, o destrozar dinosaurios con una pistola láser. Se les ocurre cada cosa...

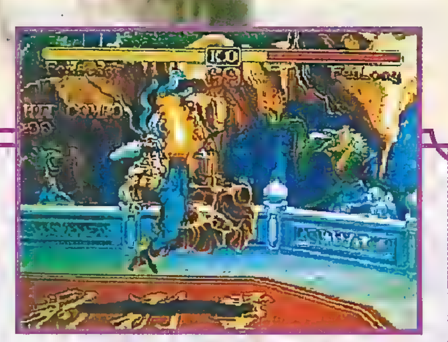




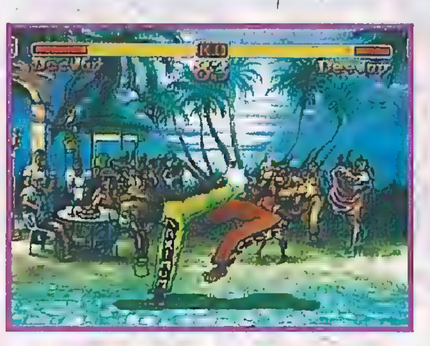
SUPER STREET FIGHTER II (CAPCOM)







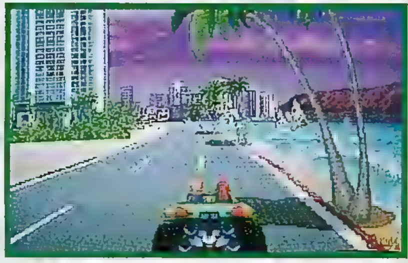
Si STREET FIGHTER II fue uno de los mayores éxitos en la historia de los recreativos, SUPER STREET FIGHTER II es la culminación en máquinas de lucha. Básicamente es el mismo juego, pero los gráficos han sido mejorados en los personajes, fondos y marcadores. Además, han añadido una preciosa animación al comienzo, y cuatro nuevos luchadores: la inglesa Cammy, el mexicano T. Hawk, el jamaicano Dee Jay y, proveniente de Hong Kong, Fei Long.

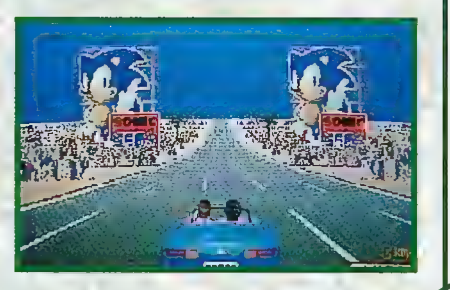


OUTRUNNERS (SEGA)



Para muchos, el juego OUT RUN original fue el mejor simulador de coches en recreativa. La técnica avanza que es una barbaridad, y con el tiempo ha sido superada no sólo por otras recreativas, sino también por su hermana menor, OUTRUNNERS, que combina magníficos gráficos con la posibilidad de elegir ocho coches diferentes.





BATTLE RACE (BANPRESTO)



Aunque no son conocidos en España, en Japón los Kamen Riders son populares desde hace tiempo. En BATTLE RACE debemos acompañar a estos simpáticos personajes a traves de unas singulares carreras de motos.

■ Agradecemos la colaboración de MEGAPARK (Centro Comerical Gran Manzana –Alcobendas–).

CONVIERTE LA VELOCID

SCORCHER 6X6

REGALAMOS* 10 COCHES, A DISTANCIA

Pasa a la acción. ¡Hay 10 bólidos esperando tu cupón!

*Bases del concurso depositadas ante Notario.

DAD EN ESPECTÁCULO

¡PASA A LA ACCIÓN!


SUPER VELOZ!


GIROS DE 360° A TODA VELOCIDAD

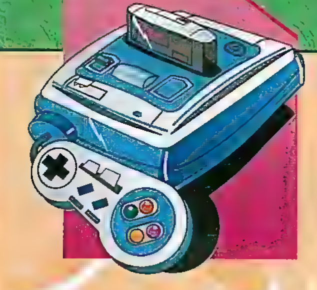

MEGA POTENCIA!

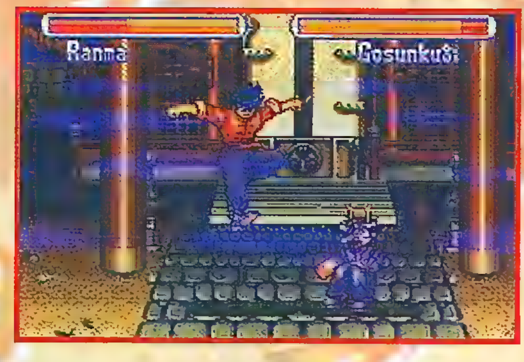
Tantas horas practicando con los simuladores de los videojuegos, te habrán convertido en un mago de los reflejos. ¡Ha llegado el momento de ponerlos a prueba con el nuevo Turbo Scorcher 6x6 de Tyco!. Un vehículo futurista de seis ruedas, veloz en carretera y con una increíble tracción en todoterreno. ¡Capaz de dar giros de 360° a toda velocidad!. Además, viene con el pack de baterías de 9,6V y el cargador.
No le des más vueltas. ¡Y pasa a la acción!

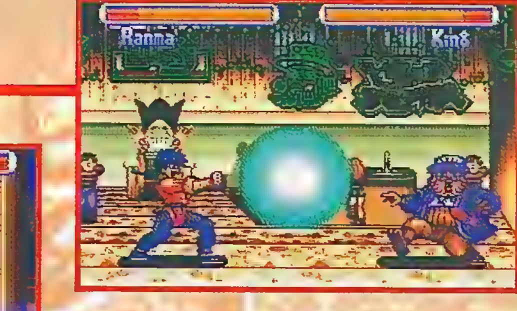
9,6V Potencia

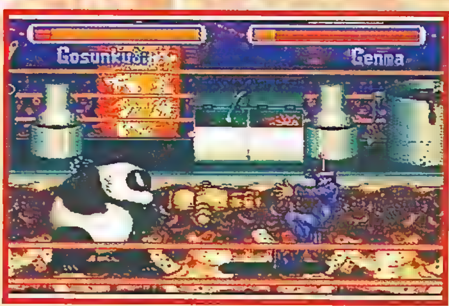
RADIO CONTROL TYCO











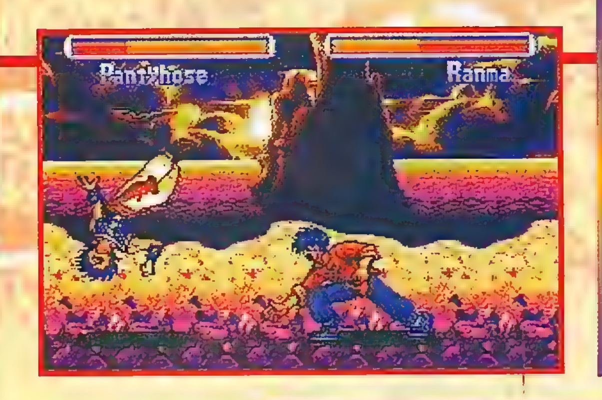
Este cartucho es un auténtico culebrón repleto de líos y enredos propios de una telenovela sudamericana. Pero esta trama, capaz de hacer reír al más serio de los mortales, esconde un típico arcade de lucha, extraído directamente de uno de los cómic más populares de Japón.



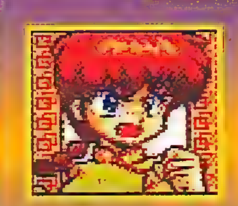
Explicar en pocas palabras el argumento de RANMA 1/2, o RANMA NIBUNNOICHI como se llama originalmente, es casi imposible. La historia comienza durante un viaje por China. Los luchadores Genma Saotome y su hijo Ranma deciden ir a entrenarse a la Tierra Maldita de los Mil Lagos, un legendario conjunto de charcas en las que se encierran mil maldiciones. Sin hacer el menor caso a las advertencias de los aldeanos, Ranma y Genma se lanzan a la lucha y el padre cae a una de las charcas, la de la trágica leyenda del Panda Ahogado. Acto seguido, un enorme panda, que no es otro que el propio Genma, emerge de las aguas y arroja a Ranma a otro pequeño lago, protagonista de la truculenta historia de la Doncella Sumergida. Ranma vuelve a la superficie en cuestión de segundos; pero ha sufrido una extraña mutación: se ha convertido en una chica. Sólo el agua caliente es capaz de devolverles a su estado normal,

RANMA 1/2

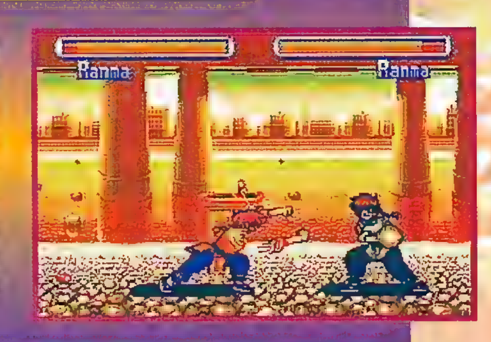
LA LEYENDA DE



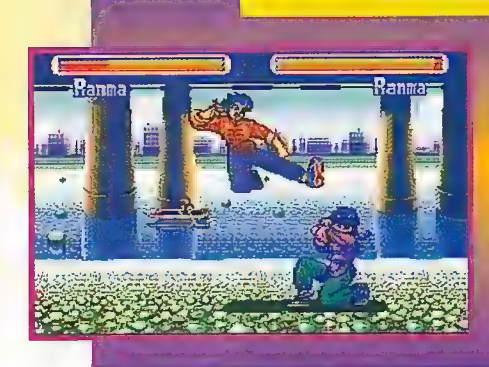
RANMA (CHICA)



El agua fría convierte a Ranma en una chica, lo que le da muchos quebraderos de cabeza, más aún si Happosai está cerca. Pierde en fuerza y resistencia, pero gana en agilidad y rapidez.

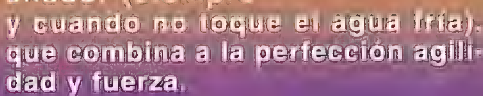


RANMA (CHICO)



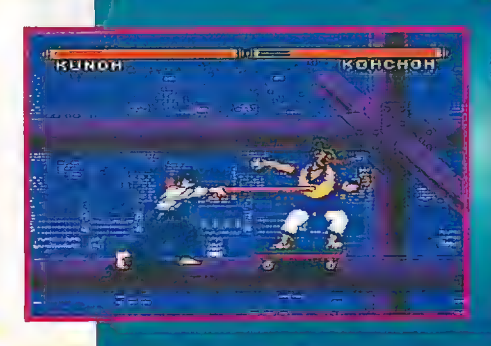


Bajo la atenta mirada de Genma, su padre, el joven Ranma se ha convertido en un fornido luchador (siempre y cuando no toque el agua fría), que combina a la perfección agilidad y fuerza.



pero una gota de agua fría, una sola, basta para que la maldición vuelva a hacer efecto.
El enredo está servido, ya que Ranma está prometido a Akane, hija de Sum Tendo, amigo y condiscípulo de Genma. El resto os lo podéis imaginar: líos, confusiones y mucho sentido del humor componen un cuadro que completan el resto de personajes. Ryoga es un seguidor del kárate que también ha sido víctima de un conjuro: el agua fría le convierte en un peque-

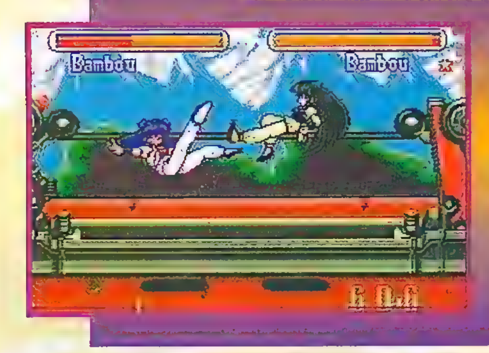
EL PRIMER RANMA



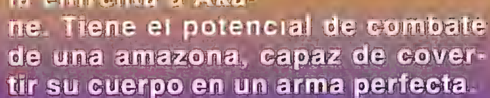
Aunque en su lanzamiento occidental el juego ha recibido el nombre de RANMA 1/2 a secas, lo cierto es que este cartucho constituye, en realidad, el segundo arcade de lucha protagonizado por Ranma Saotome en la *Super Nintendo*. La primera parte, también cortesía de NCS y Masiya, mantiene el mismo desarrollo que su segunda entrega, aunque supera a esta en jugabilidad y en la calidad de sus gráficos.

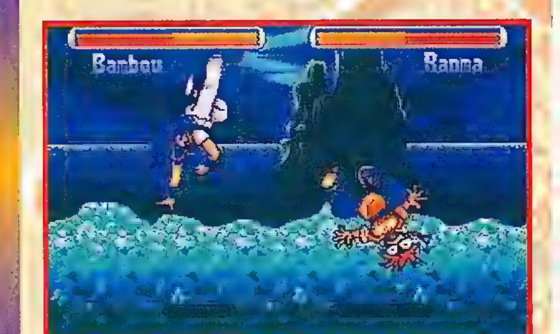


SHAMPOO (BAMBOU)



Su odio hacia Ranma-chica sólo es comparable al amor que siente por Ranma-chico, lo que la enfrenta a Akane. Tiene el potencial de combate de una amazona, capaz de covertir su cuerpo en un arma perfecta.

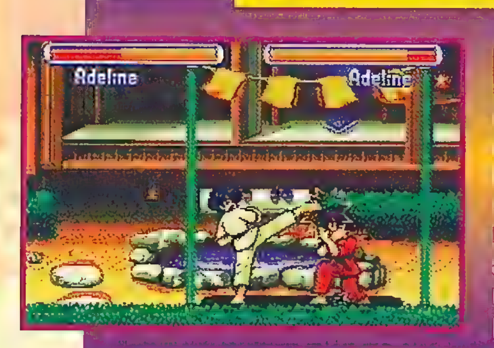




LOS MIL LAGOS

RANMA 1/2

AKANE (ADELINE)



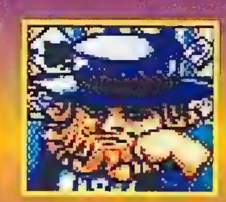


La novia de Ranma es una marimacho cuyas aficiones son romper ladrillos y cuidar de su cerdito. Ama a Ranma y mantiene a raya a las que le pretenden. Le favorecen los combates cuerpo a cuerpo por la potencia de sus puños.



ño cerdo, de nombre P-Chan, que es la mascota de Akane, de la cual está, además, enamorado. Shampoo es una joven china que odia a Ranma-chica, pero que ama a Ranma-chico. Por último, Mousse es un chino con 192 dioptrías en cada ojo y que se desvive por Shampoo. Sin comentarios.
Con estos personajes, sacados de la mente delirante de Rumiko Takahashi, una de las autoras de cómic mas célebres de Japón, NCS/Masiya ha creado la variante más desmadrada y alucinante de los juegos de lucha jamás imaginada. Olvidad la patada huracanada de Ken o la onda Kamehameha de Son Goku. Lo que se lleva en RANMA 1/2 son los lanzamientos de huevos explosivos, el reventón de callos con mazos de 3 toneladas o el cariñoso abrazo de un panda de 200 kilos. Todo con un sentido del ritmo endiablado, en el que sólo el ataque de risa podrá impedir que Ryoga deje de convertirse en un cerdo o el viejo Happosai ceje en su empe-

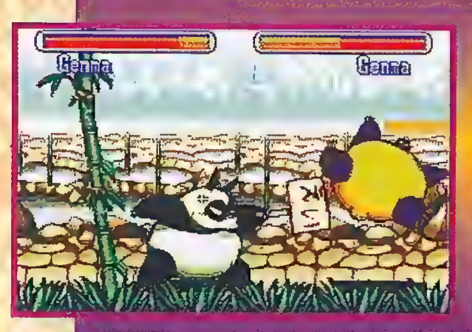
GAMBLING KING



El sueño de Heraclio Fournier: un naipe vivito y coleando que tima a los niños con cartas trucadas, dados falsos y fichas de Majhong explosivas. Compensa su torpeza en el salto con golpes especiales.

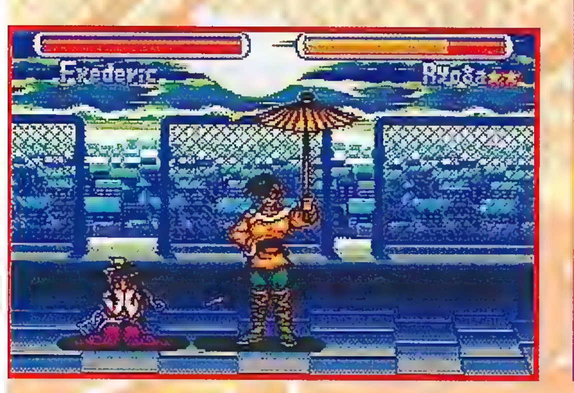


GENMA SAOTOME





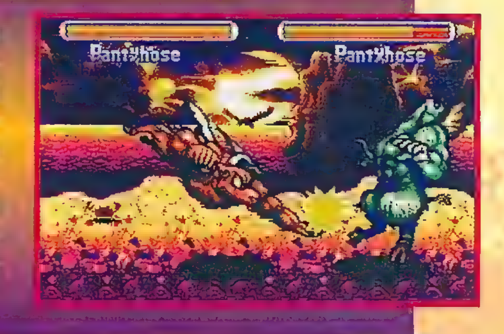
El padre de Ranma se ha transformado en un descomunal oso panda cuyas aspiraciones en la vida son ganarle a Sum al ajedrez y engullir bambú como un loco. No es muy ágil pero conoce mil triquiñuelas.



PANTYHOUSE TARO B



Un poco de agua y el espectáculo está servido. Pantyhose cambia su condición humana por la de un gigantesco minotauro alado, amante de la fuerza bruta y las embestidas.



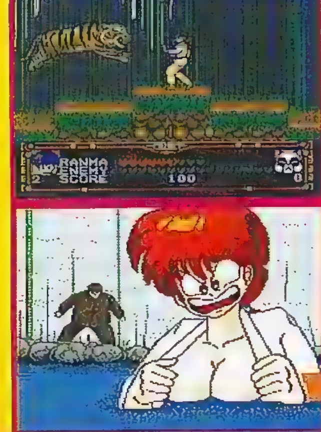
MAS RANMA POR FAVOR

Debido a su gran popularidad en Japón, la creación de la señora Takahashi ha aparecido en varios formatos más, aparte de *Super Nintendo*. Estas versiones son totalmente inéditas en nuestro país y no parece muy posible que vayan a llegar, de momento, de un modo oficial. Aquí tenéis tres ejemplos.

GAME BOY



TURBO DUO



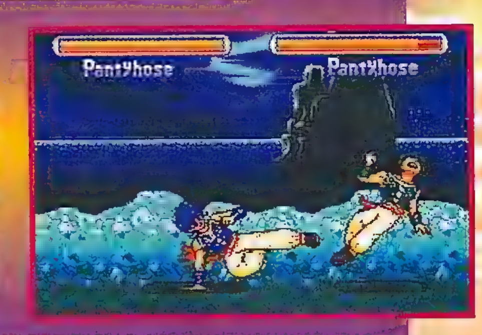




PANTYHOSE TARO A



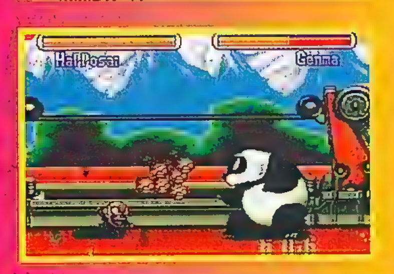
Este muchacho de frágil aspecto es un luchador muy experimentado que esconde un gran secreto. Gracias a su faja mantiene a raya al contrario, al tiempo que ejecuta su patada aérea.



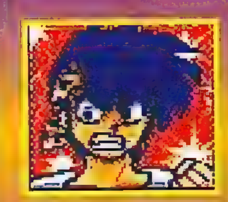
UN NUEVO LUCHADOR

Uno de los personajes mas carismáticos de RANMA 1/2 es el viejo Happosai, mas conocido en la serie de televisión como maestro Chun. Este viejo verde, aficionado a robarle la ropa interior a las chicas, también está incluido dentro de los luchadores que se pueden elegir, aunque sólo mediante un truco. Selecciona el modo de dos jugadores y elige los luchadores normalmente. En la pantalla de selección del escenario de la lucha, pulsa a la vez los botones X, A y R en el pad número uno. Aparecerá una pantalla gris donde, además de elegir escenario y contrincante, podrás seleccionar a todos los guerreros del juego, incluido Happosai.

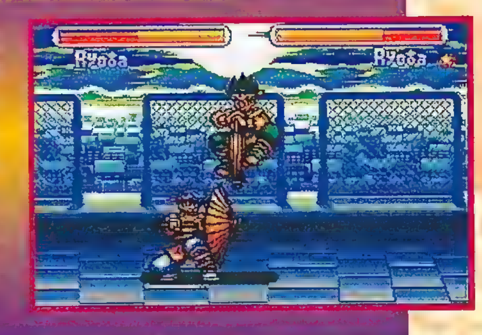




RYOGA



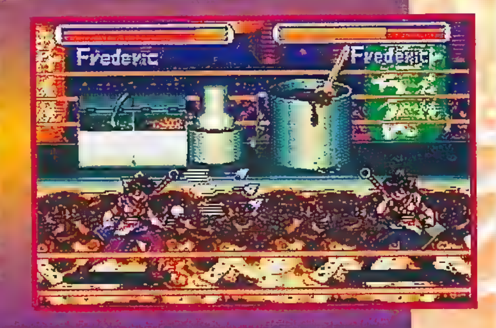
Es el amargado del grupo y no es para menos. Además de su pésimo sentido de la orientación, sufre la maldición del agua fría que le transforma en un cerdo, mascota de Akane, a la que ama en silencio.



UKKYO KUONJI

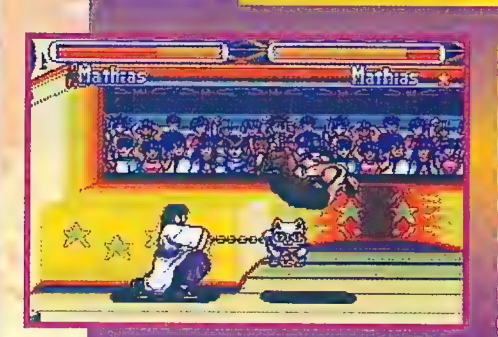


Tercera en discordia por el amor de Ranma, es una maestra en el manejo de la pala que usa como escudo y arma. Gran cocinera, utiliza hábilmente los cuchillos y las especias, arrojándolos a sus rivales.



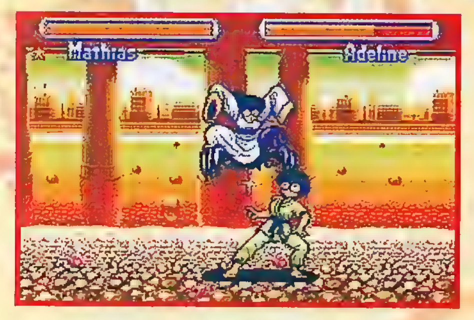
RANMA 1/2

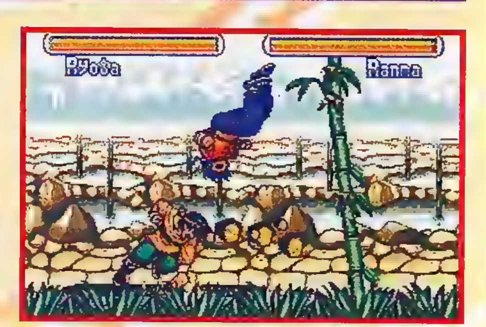
MOUSSE (MATHIAS)





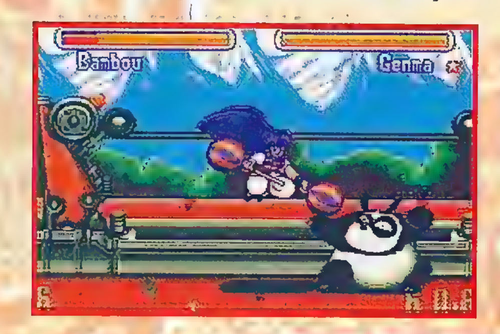
Está enamorado de Shampoo. De sus mangas salen todo tipo de armas. Incluso orinales asesinos. Ve menos que un gato de escayola, pero resulta casi invulnerable con algunos ataques especiales.

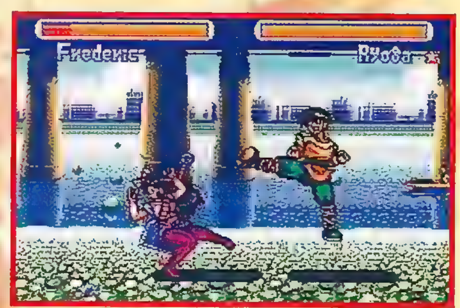




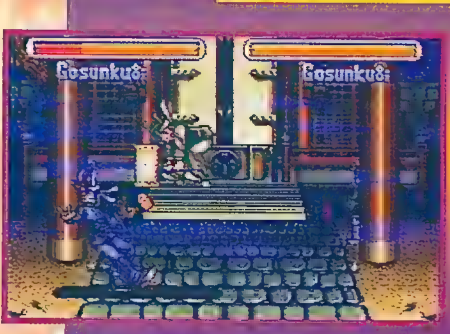
ño por robarle la ropa interior a Shampoo. Un festival de golpes, voces digitalizadas y un sinfín de carcajadas.
Con unos gráficos que quitan el hipo y un sonido técnicamente perfecto, RANMA 1/2 es uno de los mejores juegos de lucha que han aparecido para la consola *Super Nintendo*. Es un cartucho con estela y aroma a triunfador que hará furor entre los amantes de los cómic y de los juegos de lucha. Para los amantes de la serie, se hace totalmente necesario: un lujo que no puedes dejar pasar.

NEMESIS



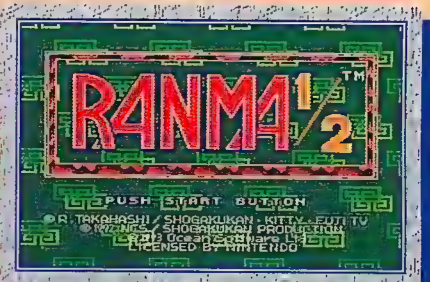


HIKARU GOSUNKUGI





Es un individuo de lo más macabro, que disfruta de los paseos nocturnos por el cementerio mientras charla con las ánimas. Gran entendido en vudú, no le importa invocar al más allá para ganar un combate.



OCEAN
(NCS/MASIYA)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 13
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	92
MUSICA	90
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	93

- Es un soplo de frescura y buen humor.
- Los protagonistas son fieles a la obra de Takahashi.
- Sprites y perfectos movimientos.
- Llaves especiales para morirse de risa.
- Ocean ha cambiado nombres del original.
- Que nadie traiga oficialmente la primera versión.

TOTAL 93

RANMA 1/2 es uno de los mejores ejemplos de cómo se debe transformar un buen cómic en un videojuego divertido, espectacular y perfectamente realizado.



VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS
Dennis
Disponible en Super Nintendo y GameBoy
JURASSIC PARK
Disponible en Super Nintendo, GameBoy y PC
MR. NUTZ
Disponible en Super Nintendo
STRIKER
Disponible en Super Nintendo
JURASSIC PARK ™ & ©1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
Juego ©1993 Oean Software Ltd Todos los derechos reservados.
STRIKER ©1993, Rage Software
MR.NUTZ ©1993 Oean Software Ltd. Todos los derechos reservados.
DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS es una marca registrada de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Todos los derechos reservados.
ArcadiA
software, s. a.



GODS™
ARCUS ODYSSEY
Disponible en Super Nintendo
Disponible en MegaDrive
TRODDLERS
RANMA ½
Disponible en Super Nintendo
Disponible en Super Nintendo y PC
RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakkan, Kitei Television.
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDLERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUSS ODISSEY ©1993 Loriciel
ArcadiA
software, s. a.

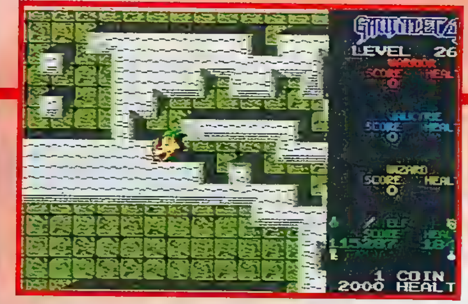


Disponible en GameBoy
STAR TREK
THE NEXT GENERATION
Disponible en Super Nintendo
COOL SPOT
Disponible en Super Nintendo
JIM POWER
THE EMPIRE STRIKES BACK
Disponible en Super Nintendo
STAR TREK: THE NEXT GENERATION™, ® & ©1993 Paramount Pictures.
Todos los derechos reservados.
COOL SPOT™ ©Virgin Games Ltd. ©Seven-Up, 7UP
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados
SUPER EMPIRE STRIKES BACK™. © del Juego 1993 LucasArts Entertainment Company.
The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Todos los derechos reservados. Usada bajo autorización
ArcadiA
software, s.a.

MEGA DRIVE

GAUNTLET IV

UN JUEGO CON HISTORIA

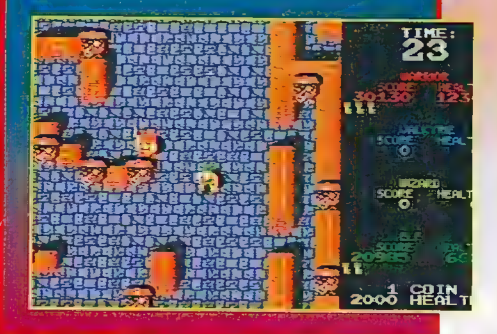


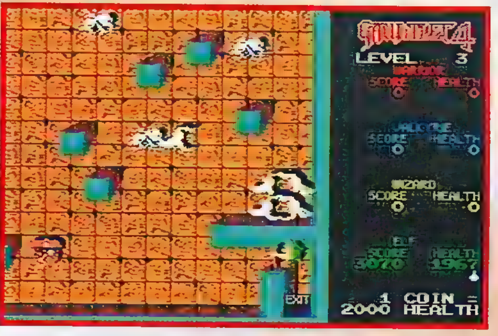
Han pasado ya ocho años desde que GAUNTLET, el primer juego con acción simultánea para cuatro jugadores, viera la luz en una recreativa de la mano de Atari. Ahora aparece una copia exacta a la versión original para *Mega Drive*. Cuatro personajes aúnan sus poderes para salir con vida de interminables laberintos.

Los protagonistas poseen cualidades bien definidas. El hechicero Merlín tiene un gran poder de disparo y mucha potencia para usar las pociones mágicas, aunque es lento en sus movimientos. El duende Elf es rápido y efectivo con los hechizos. El guerrero Thor es la fuerza por excelencia, pero poco afortunado con la magia. La valquiria Thyra es la más equilibrada en

BONUS

Cada cinco niveles hay uno de bonus, donde dispones de 25 segundos para recolectar el mayor número posible de tesoros y salir. Si lo logras, cada tesoro será un factor de multiplicación.





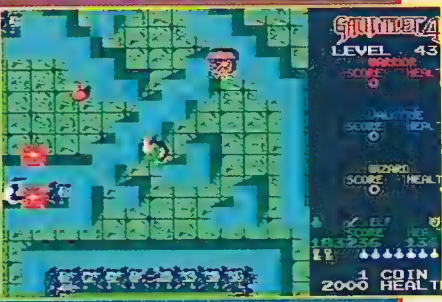
MEDALLON

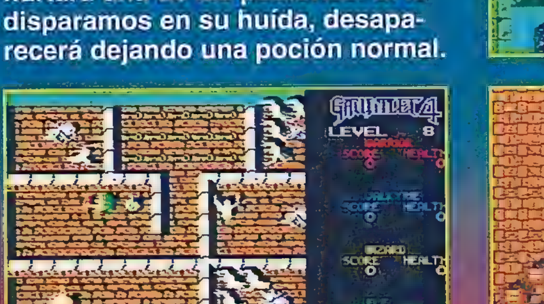
El medallón proporciona a su dueño invisibilidad momentánea. Imprescindible para pasar por sitios atestados de contrincantes.

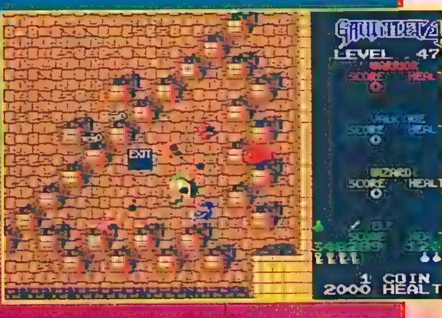


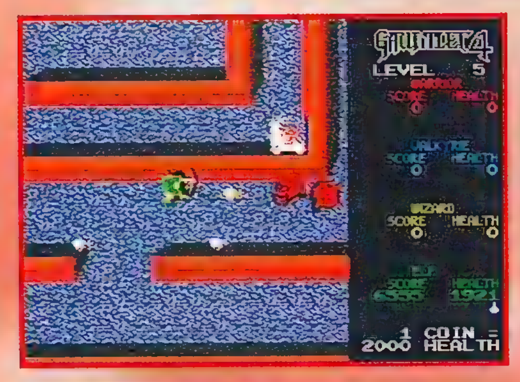
LADRONES DE POCIONES

La primera vez que aparece, el ladronzuelo aprovechará para robarnos uno de nuestros objetos. Un disparo a tiempo puede evitarlo; la recompensa será su tesoro. Por el contrario, si no somos lo suficientemente rápidos, el ladrón hurtará una de las pociones. Si le disparamos en su huida, desaparecerá dejando una poción normal.

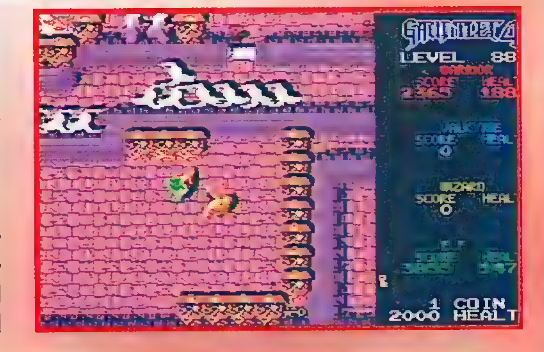






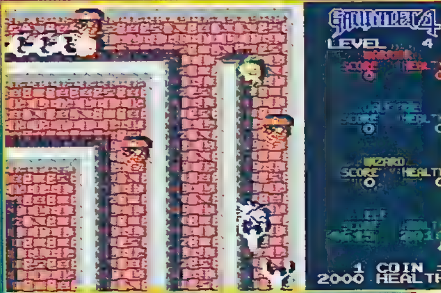


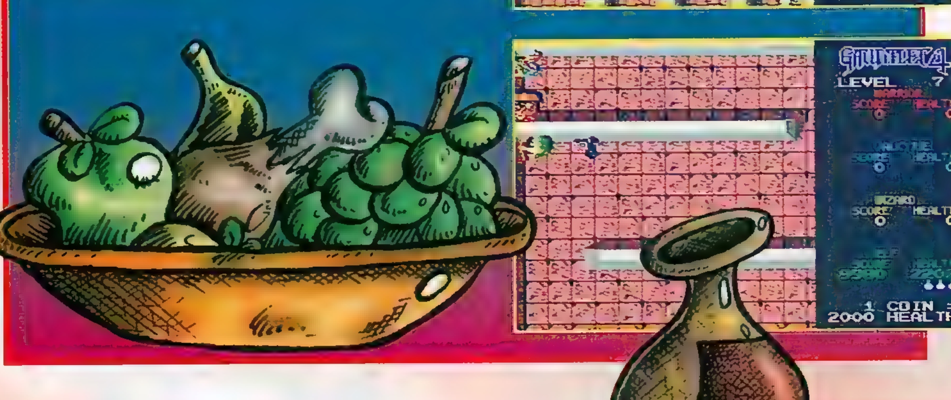
fuerza, rapidez y poder mágico. Distintos enemigos pueblan los recovecos de cada mundo. Fantasmas, demonios, hechiceros que se hacen invisibles, duendecillos, trolls y otros seres están también atrapados en los laberintos. GAUNTLET IV es, en realidad, cuatro juegos en uno: la versión arcade, idéntica a la recreativa; Record Mode, con tabla de estadísticas al



COMIDA PARA CASI TODOS

La vitalidad de nuestros personajes disminuye a medida que pasa el tiempo. La única forma de reponerla es gastar algún crédito o encontrar comida de dos formas: en un tarro de color naranja, que puede ser destruido por disparos, o en una cesta de comida indestructible.



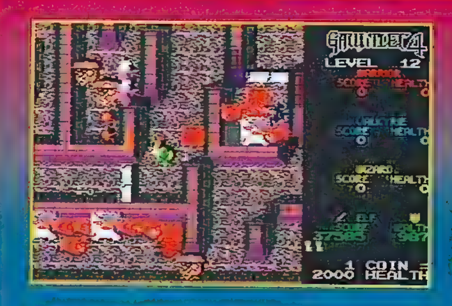
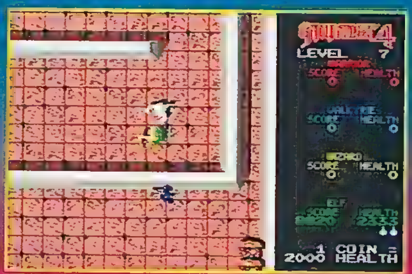




GRAFICOS	79
MUSICA	82
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	92

TOTAL 88

Es extraño que un juego legendario e histórico pueda soportar con éxito las comparaciones con programas actuales. Pero, indudablemente, el que tuvo, retuvo.

LA MUERTE

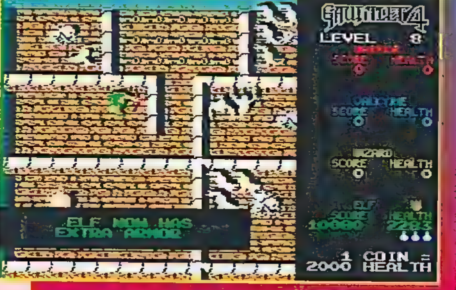
Sin duda, este personaje es el más odiado de todo el bestiario del mítico GAUNTLET. Invulnerabilidad y acoso a corta distancia son sus cualidades más temibles. Este desagradable individuo no nos dejará en paz hasta que nos haya restado una valiosa cantidad de energía, momento en el que desaparecerá para siempre. Las únicas armas contra la Muerte son la rapidez y la sabia utilización de los, a veces molestos, teletransportadores, que nos trasladarán a otros puntos de la fase.



POCIONES

Es preferible soltar las pociones mágicas que dispararlas, ya que, en este caso, el poder se atenúa. La escala de poder mágico en los personajes se mantiene al disparar.





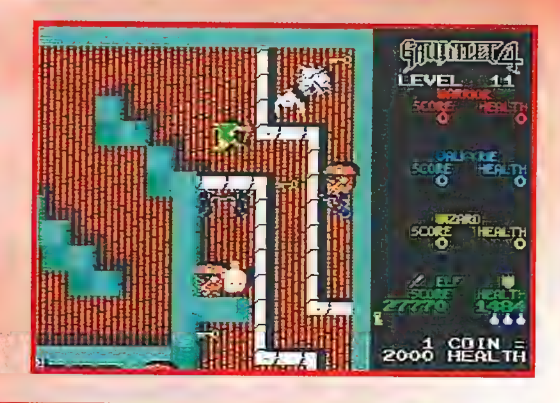
TRUCO DE COMBATE

Si en los pasillos y corredores del juego colocáis un jugador delante del vuestro, podréis arrastrarle contra grandes grupos de enemigos sin sufrir daño alguno.



final de cada nivel; el modo Quest, aventura con un desarrollo parecido a los juegos de rol; y Battle Mode, cuya gracia reside en encontrar la salida antes que el resto de jugadores. GAUNTLET fue el precursor de muchos juegos de Dragones y Mazmorras. La música, los efectos sonoros, los gráficos y la estructura de los laberintos son calcados al original.

M. DE LUIS



SALIDA

Si esperas, sin moverte ni disparar, a que tu energía disminuya en 100 puntos, los muros se convierten en salidas. Si haces lo mismo con diez puntos de energía, las puertas se abren.





PUGGSY

¡ES LA REPERA!

Tiene forma de pera pero, en realidad, es un alienígena perdido que quiere encontrar su nave para regresar con los suyos. Sin embargo, su camino se encuentra lleno de espinas (17 fases y 51 niveles para ser exactos). Este nuevo héroe, en apariencia pesado y fondón, debe esquivar a los mapaches y a sus amigos a través de un mundo hostil y pinturero. Seis guardianes y diez niveles secretos jalonan el itinerario que conduce a la ansiada meta. Para llegar a ella, este juego, mezcla de plataformas y puzzle, exige grandes dosis de reflexión.
En su camino, el protagonista tendrá que escabullirse de más de cien peligrosas criaturas y contará con el inestimable apoyo de más de 40 objetos con los que puede

LOS CORAZONES



Efectivamente, como en el resto de los juegos, los corazones sirven para dar vida. Sólo hay una pequeña particularidad: para conseguir una prolongación extra debéis salir del nivel con el corazón entre las manos.

LAS PISTOLAS

Las hay de varios tipos pero todas sirven para los mismo; es decir, eliminar contrarios, desde fantasmas a mapaches, pasando por pirañas.



CUBIERTOS

Al cogerlos y pulsar el botón A se inflan y Puggsy puede utilizarlos para salvar precipicios o alcanzar lugares a los que no puede acceder con un salto.

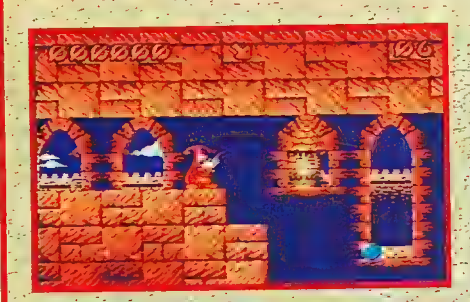


LAS OLLAS

Sirven para hacer pociones –el huevo combina a la perfección con el paraguas– o para que te subas a ellas y evites quemarte en el fuego.



LOS TELETRANSPORTADORES



Son de una utilidad imponderable ya que, gracias a ellos, serás capaz de recoger objetos que te son necesarios y que, de otro modo, jamás podrías alcanzar por el inaccesible lugar que ocupan en la pantalla.

trepar o utilizar a modo de peldaños para construir columnas. Puggsy se aventura en la ciudad, donde los mapaches son enemigos implacables; el agua, con pirañas pertinaces; el campo, las cuevas y en alguna que otra mina, donde un buen uso de la dinamita es determinante. El mapa se va abriendo conforme avanzamos en el juego, pero no olvides que eres tú quien decides pasar al siguiente nivel o retroceder; puesto que Puggsy, si no recibe la orden conveniente, volverá a aparecer en el último que hayas superado. Recuerda que los objetos de los enemigos pueden volverse en su contra y que, sobre todo los jefes, son vulnerables con sus armas.

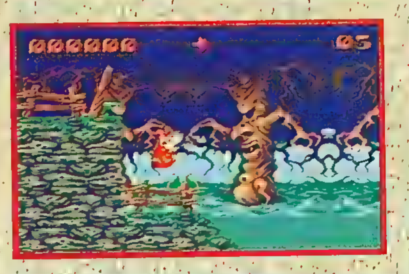
MERCHE GARCIA



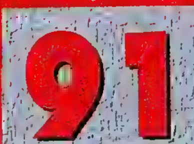
LAS BOLAS

Suelen ser ligeras, lo que nos permite saltar con mucha elasticidad. Con una en la mano, Puggsy no gana peso.









GRAFICOS	96
MUSICA	92
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	94

TOTAL 91

Un excelente programa que combina a la perfección tres elementos mágicos en un cartucho: la aventura, las plataformas y la reflexión.

LOS COFRES



Los hay que tienen monedas y otros que suponen una gran ayuda. Si cuando los abres salen estrellitas, presta mucha atención porque entre ellas aparecerán las siluetas de los objetos imprescindibles para superar la fase.



WIZ'N'LIZ



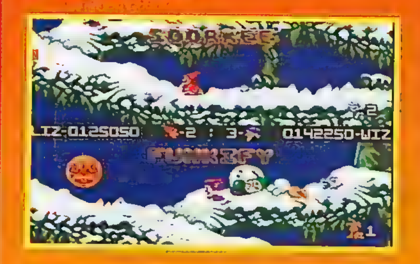


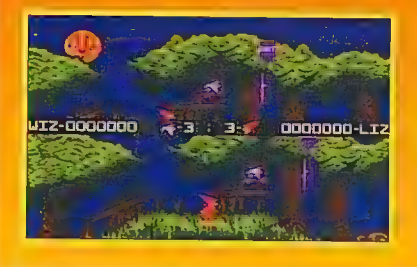


Wiz y Liz, dos magos, necesitan a los wanbbits, unos animales semejantes a los conejos, para realizar sus trucos. Sin embargo, un hechizo dispersó estas criaturas en lejanos y desconocidos mundos. Los protagonistas deben unir todo su ingenio para devolver a estos seres a su hábitat original. La misión se desarrolla en seis niveles, cada uno de los cuales se compone de un enemigo final y ocho mundos. Las fases se completan formando, con las letras lanzadas por los wanbbits, la palabra mágica que rompe el hechizo. Tras realizar esta tarea, el mago debe salvar a los animales y buscar la salida hacia su campamento antes de que el tiempo fijado concluya.

DOS JUGADORES

La opción de dos jugadores es la más divertida que ofrece el cartucho. En este modo, ambos magos tienen que luchar por ser el primero en salvar a los wanbbits del color que le corresponda. El vencedor final es aquel que alcance en primer lugar el doble más uno de los puntos a los que se fija el reto.





TOTAL 77

GRAFICOS	77
MUSICA	77
SONIDO FX	75
JUGABILIDAD	76

Si hubiese que definir con una sola palabra la principal virtud de este cartucho, esa sería rapidez. La opción para dos contrincantes resulta más divertida que la individual.

VELOCIDAD MAGICA

LUNA



MINA



TEMPLO



BOSQUE



MADERA



NIEVE




CUANDO QUIERAS.
Mañana, tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde
vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS.
Solo, en pareja
o hasta cuatro
amigos juntos.
CUANDO QUIERAS
Ahí tienes tu GAMEBOY,
el número uno en la lucha
contra el aburrimiento.
Con juegos top en diversión:
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.
Nunca tanta
diversión
ocupó tan
poco espacio.
DONDE QUIERAS
COMO QUIERAS
AHORA DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO
GAMEBOY™
Nintendo®
NINTENDO ESPAÑA, S. A.
Pº de la Castellana, 39 - 28046 MADRID

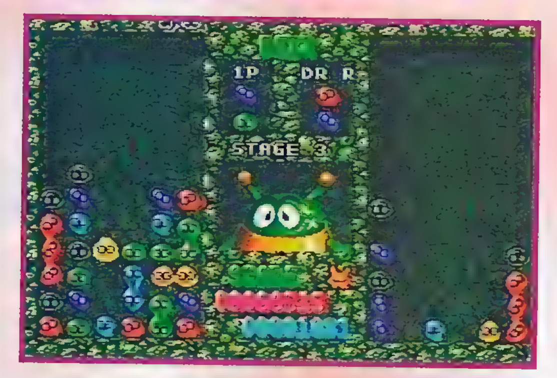
DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE

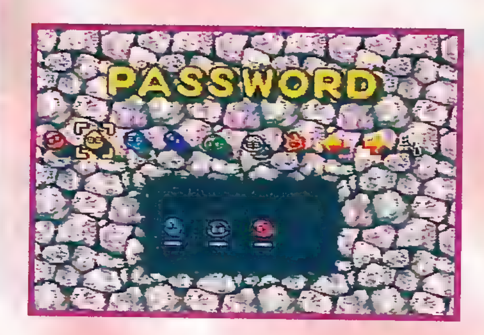
LA UNION HACE LA PIEDRA

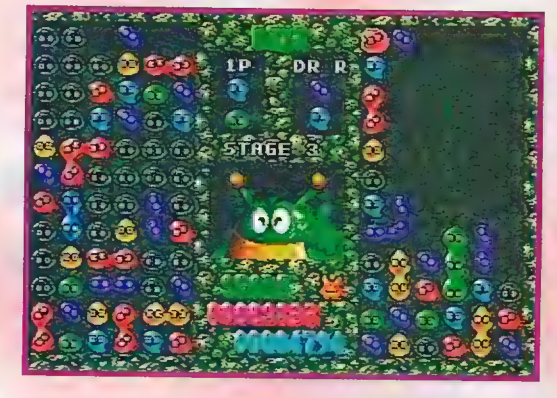
Esta adaptación del PUYO-PUYO llega a Occidente con el nombre de **DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE** y ha cambiado la fauna japonesa del cartucho por un nuevo mundo de personajes, encabezados por el mismísimo Sonic. El objetivo es idéntico en ambas entregas: juntar cuatro fichas del mismo color para conseguir que desaparezcan antes de alcanzar el tope de la pantalla. En todo momento, debes enfrentarte a un rival y tienes que tener la suficiente habilidad para conseguir acumular piezas en la pantalla del contrario. Por tanto, cada vez que alcances tu cometido, una piedra transparente caerá en la pantalla del contrincante, complicando enormemente el desarrollo de sus evoluciones. Cuantas más combinaciones logres, mayor será el número de obstáculos para tu adversario. Las opciones del cartucho son diversas: entrenamiento, donde podrás adquirir más destreza; dos jugadores, donde podrás seleccionar el nivel de dificultad y que constituye la alternativa más entretenida; y la posibilidad de optar por los passwords para comenzar una nueva partida en el punto donde abandonaste la última. Este cartucho destaca fundamentalmente por su gran jugabilidad, que asegura momentos plenos de diversión.

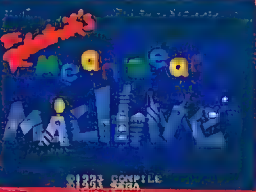












GRAFICOS	75
MUSICA	82
SONIDO FX	78
JUGABILIDAD	90

TOTAL 82

Si te apasionó TETRIS y viviste grandes momentos con COLUMNS, éste es tu cartucho. Su gran calidad y su enorme jugabilidad te aseguran diversión sin límites.



MEGA DRIVE







ToeJam & Earl

PANIC ON FUNKOTRON



En 1991, un juego de ambiente rapero, perspectiva isométrica y protagonizado por dos extraños personajes irrumpió de forma contundente en el mercado. Su nombre era TOE JAM & EARL y, aunque no alcanzó la popularidad del SONIC, se convirtió en un clásico para *Mega Drive*.

Pero en 1993 las cosas han cambiado, y los creadores del mito TOE JAM & EARL, la compañía JVP, están dispuestos a retomar la historia de su primer arcade, esta vez con 16 megas y explotando un poquito más las capacidades de nuestras *Mega Drive*.

En este nuevo episodio interplanetario han cambiado los elementos de la invasión; ahora son recalcitrantes turistas terrícolas los que visitan los territorios de estos dos

LA JAURIA HUMANA

¡SHAKA, BOOM, CLAP!



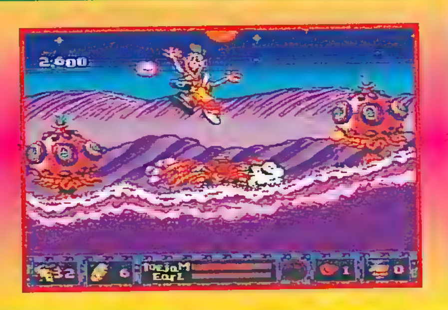
Este individuo de aspecto festivo y bonachón retará a cualquiera de nuestros personajes a un curiosa prueba de retención y oído musical. Una vez escuchado su patrón de batería, tendremos que repetirlo con los botones A, B y C de nuestro pad. Original y muy divertido.



BUSCANDO QUE ES GERUNDIO



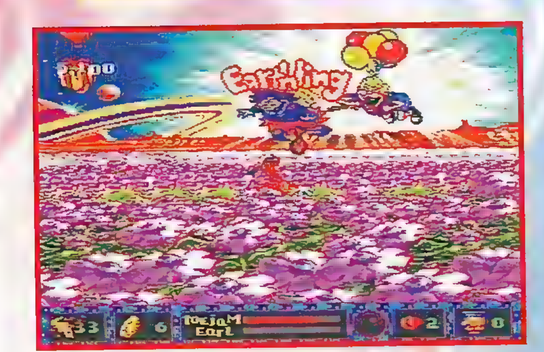
Escondidos en cualquier lugar de Funkotron encontrarás a los preciados seres humanos que hay que capturar para pasar a la siguiente fase. Sitúate delante de los curiosos objetos y pulsa abajo. ¡Sorpresa! Además de seres humanos hallarás letales neumáticos y papeleras o una jugosa comida.



ALCANTARILLAS

Las húmedas alcantarillas esconden humanos y una buena cantidad de ítems. Para introducirte en ellas pulsa abajo y fuego.





extraterrestres. La misión de Toe Jam y Earl es buscar a esos pesados terrícolas, reduciéndolos a pequeñas jaulas-prisión para devolverlos a su lugar de origen.
TOE JAM & EARL 2 ha cambiado la perspectiva isométrica de la primera entrega por un vistoso y menos limitado mapeado horizontal, con variados y suaves *parallax*, escenarios gigantescos, precisas animaciones y un colorido sobresaliente. Atención al escenario de las flores de la segunda fase. Dentro de las características audio del juego os diremos que la banda sonora de TOE JAM & EARL 2 utiliza los compases y acordes de la primera parte, pero suficientemente actualizados a nuestra época musical: más batería y ritmo para el cuerpo.

EL RETORNO

Esta bonita nave se encargará de llevar a los humanos enjaulados por Toe Jam & Earl a su lugar de origen. La tierra les espera.





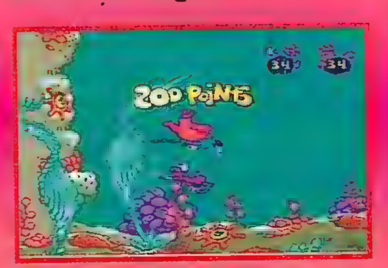
BONUS 1

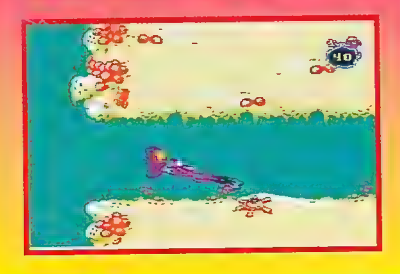
Unas puertas psicodélicas conducirán a nuestros amigos a vertiginosas e impecables fases de bonus. El curioso efecto gráfico que sufren los protagonistas en esta zona del juego merece una mención especial.



BAJO EL MAR

En las plácidas y populosas aguas de Funkotron se sigue desarrollando esta fase del juego. Atención a la bella fauna marina y a los peces-globo, que repondrán las exiguas reservas de oxígeno de que disponen nuestros amigos.





BONUS 2

Toe Jam &Earl tendrás que realizar todo tipo de piruetas sobre esta cama elástica de espuma. Dependiendo de la habilidad, los jueces serán más o menos bondadosos. Confiamos en tu buen hacer en el mundo de la gimnasia.



TOE JAM & EARL

CON PAUSA

Al pulsar la pausa, aparecerá un pequeño menú con tres opciones diferentes. Con el botón A, un escáner nos dirá la ubicación de los enemigos; pulsando el botón B, realizaremos un ataque, y con el botón C, activaremos un triturador que empaquetará a todos los humanos.





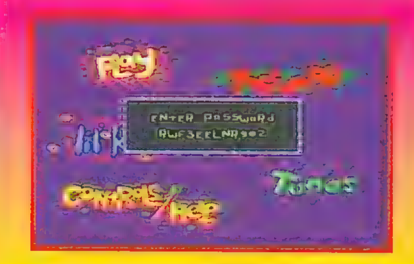
LA CASA

Todo tipo de personajes pueblan estas bucólicas viviendas. Sus moradores nos informarán acerca del paradero de los humanos invasores.



PASSWORDS

Por cada dos fases completadas (doble visita a la famosa plataforma con muelle) tendremos acceso al bienaventurado y necesario password.







Los efectos de sonido alcanzan una calidad más que sobresaliente al utilizar nítidos sampleados de genial factura, risas, saltos, voces, batería durante todo el juego. Son las ventajas de los 16 megas.

Y no creáis que la cosa acaba aquí, porque Funkotron esconde mil secretos, fases de bonus, parquímetros trucados, mundos submarinos y pintorescos personajes que retan a nuestros amigos a memorizar complicados patrones de batería. JVP ha enriquecido los valores del primer TOE JAM & EARL poniendo en nuestras manos un completísimo arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos.

GRAFICOS	92
MUSICA	80
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	84

TOTAL 86

Gracias a sus 16 megas, este arcade nos ofrece unos gráficos perfectos, nítidos sampleados y cientos de simpáticos detalles.

LOS POSTES

Si activamos estos postes coloristas, unos curiosos mensajes de ayuda aparecerán en pantalla. Presta atención porque las informaciones son bastante importantes y te ayudarán a aprender las tareas básicas del juego.



POR PAREJAS

Igual que en el primer TOE JAM & EARL, existe la divertida y, en este caso, aconsejable opción de dos jugadores. De esta forma, nuestros dos protagonistas se repartirán a partes iguales las sorpresas, positivas y negativas, del juego.



EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

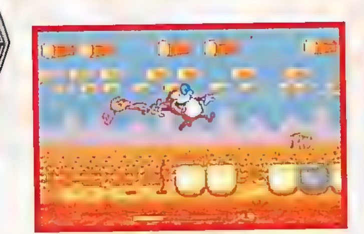
Libera el poder



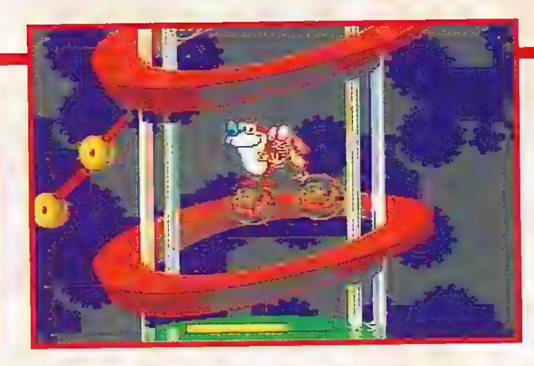
"No te resistas al desafio de BARCODE BATTLER II"



TOMY







Ren & Stimpy Höek

EL JUEGO MAS CHALADO

FASE 1

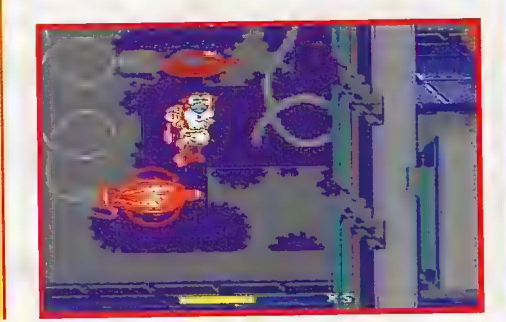
EL VECINDARIO

La odisea de estos dos personajes comienza en el patio de su casa. Deben entrar en su domicilio para llegar hasta la nevera que esconde el primer componente del Mutant-O-Matic.



La cadena norteamericana de televisión Nickelodeon inició, hace dos años, la emisión de lo que parecía ser una serie más de dibujos animados: Ren & Stimpy. Por aquel entonces, los responsables de la emisora no eran conscientes de la bomba de relojería que tenían entre manos.

Los jóvenes estadounidenses tuvieron oportunidad de disfrutar con una serie en la que no se enseñaban los valores de la amistad o el amor fraterno; más bien era todo lo contrario. Presenciaban la dura existencia de Ren, un chihuahua muerto de hambre, y Stimpy, un gato tan gordo como estúpido, en un mundo deshumanizado, donde



FASE 2

EL ZOO

En el zoo de la ciudad Ren y Stimpy tendrán oportunidad de demostrar su capacidad estomacal en una curiosa demostración de un nuevo deporte: el vuelo con ventosidad.



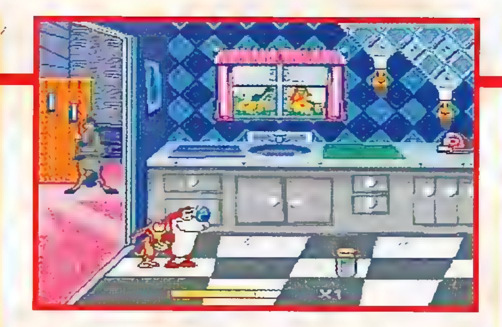


LA CIUDAD

FASE 3

Asfalto, cemento y cristal componen un paisaje tan desolador como habitual para los habitantes de las grandes ciudades. Aquí los camiones de basura son los reyes de la calle. Atentos a la espectacular persecución en tandem.





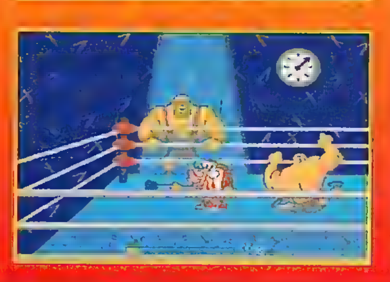
pisarle la cabeza al compañero es algo cotidiano. Ahora Sega nos hace revivir, vía *Mega Drive*, todo el corrosivo humor de esta emisión en un juego que, seguro, no ganará el premio de la Asociación de Padres, pero que ofrece seis fases llenas de una calidad gráfica alucinante. El argumento, para no variar, sigue la cretina línea de sus personajes y nos presenta a Ren y Stimpy en el momento en que diseñan un nuevo invento, el Mutant-O-Matic, con el que pretenden ganar el concurso científico de su pueblo. A través de las distintas fases deben recoger las partes del ingenio, mientras esquivan toda clase de peligros: abejarucos borrachos como cubas, bomberos psicópatas y demás fauna urbana.

LA PERRERA

FASE 4

Este complejo doméstico-penitenciario es un difícil laberinto. Todo el escenario aparece repleto de trampas y veterinarios más locos que una cabra. Ten mucho cuidado, sobre todo con los escapes de residuos tóxicos.





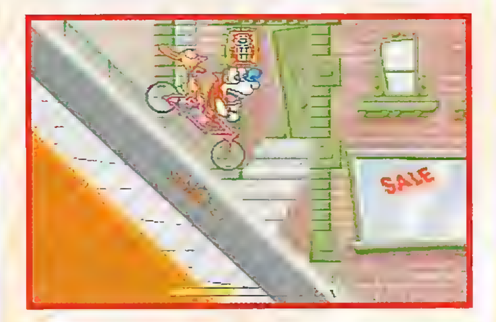
REN & STIMPY

FASE 5

LAS AFUERAS

Las afueras de la ciudad componen un espectáculo de lo más dantesco. Puede parecerte extraño, pero en este vencindario conviven extraterrestres de medio metro con jilgueros borrachos, ni Fellini hubiese sido capaz de imaginar un escenario tan surrealista. El único medio de transporte en este paraje es un tandem con tracción a [illegible].





Al margen de las críticas recibidas por la serie televisiva, REN & STIMPY es, sin lugar a dudas, uno de los juegos de *Mega Drive* más divertidos y originales que podéis encontrar en estos momentos. Sólo falla en un aspecto: es demasiado simple en el nivel Easy, por lo que os recomendamos que sólo juguéis en los modos mas difíciles, para sacarle un mejor partido.

NEMESIS

UN GRAN ACIERTO

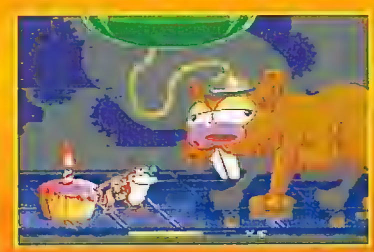
El juego ha sido programado por Blue Sky Software, autores de LITTLE MERMAID –ese pequeño monumento al aburrimiento– y del irregular JURASSIC PARK. La luz divina de la inspiración parece haber llegado a este equipo.



FASE 6

EL LABORATORIO

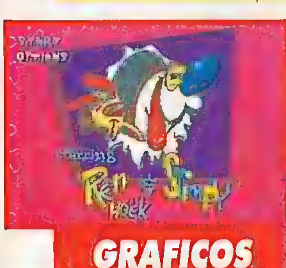
Una vez recogidas todas las piezas del Mutant-O-Matic, tan sólo queda conectarlo a la corriente. Pero no será tan sencillo como te parece, tendrás que esquivar las bombillas rotas y los cables pelados para ver en movimiento a tu creación.

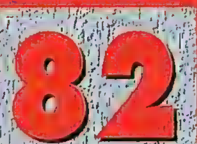




VERSION SNES







TOTAL	
GRAFICOS	84
MUSICA	80
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	82
TOTAL	**82**

REN & STIMPY es uno de los cartuchos mas locos y desmadrados que han aparecido en el mercado en los últimos meses. Un juego en el que prima la diversión ante todo.

UN JUEGO MUY EDUCATIVO

Uno de los detalles más destacados de REN & STIMPY es la cantidad de movimientos y golpes especiales de sus protagonistas. Con la combinación adecuada de botones podremos vomitar, eructar o soltar ventosidades, entre otras educativas actitudes.



Quickjoy

¡Los mejores accesorios a tu alcance!

QUICKJOY PARA SEGA® Y NINTENDO®

SN Program Stick

- Joystick de estilo arcade compatible Super Nintendo®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Botones de disparo adicionales a izquierda y derecha.
- Pad de botón de disparo orientable.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporando 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta con varias velocidades.
- Batería interna para las memorias.
- Cable de conexión de 240 centimetros de longitud.





SN Program Pad / SG Program Pad

- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Carcasa transparente.
- 6 botones de disparo y 3 teclas de acción.
- Panel de control LCD programable para memorizar la secuencia de acción.
- Modo de demostración incorporado.
- 30 acciones preprogramadas.
- Disparo automático independiente.
- Función de movimiento a cámara lenta.
- Cable de conxión de 240 centimetros de longitud.

SN Propad/SG Propad

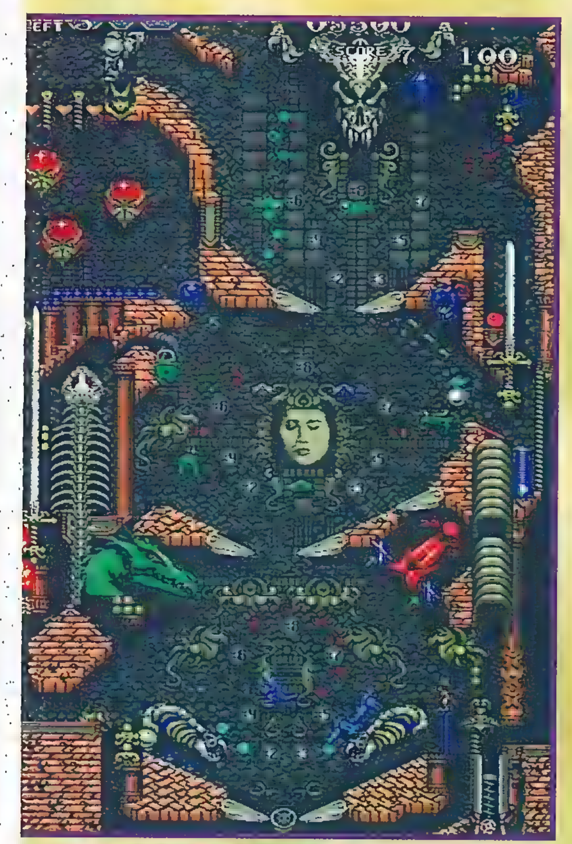
- Compatible Super Nintendo® / SEGA Megadrive®.
- Pad de 8 direcciones para controlar con los pulgares.
- 6 botones de disparo.
- Botones de disparo a derecha e izquierda.
- Modo de disparo dual (maanual/automático).
- Función de movimiento ralentizado.
- Botones de selección y de comienzo.



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

DRAGON'S REVENGE

EL REGRESO MAS ESPERADO

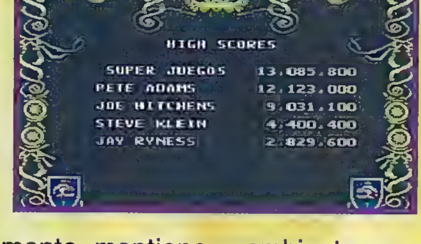


LAS PRESENTACIONES





Decir *pinball* para ***Mega Drive*** es hablar de DRAGON'S FURY. Tras el lanzamiento del primer juego de *pinball* para esta consola, aparece, un año después, la segunda parte de un cartucho que, en su tiempo, fue considerado un clásico. Nadie debe llevarse a engaño. **DRAGON'S REVENGE** no incorpora demasiadas novedades respecto a su predecesor; simplemente, mantiene el mismo estilo: un gigantesco tablero principal en scroll y varios tableros de bonus en pantallas individuales. Los gráficos son espectaculares (salta a la vista) y el diseño del soporte es brillante. Tiene tres niveles de *flipper* diferentes, con dianas y un espectacular pasillo lateral en la parte izquierda de la pantalla. La respuesta de los mandos y la simulación del movimiento de la bola están tan bien recreados que parecen de verdad. La realización técnica de **DRAGON'S REVENGE** es casi perfecta. Los gráficos del tablero principal son extraordinarios y sirven para ambientar correctamente el juego. Los personajes han sido digitalizados y son de gran calidad. El resto de los gráficos posee unas cuidadas animaciones, dignas del mejor juego de bolas que tienes a tu disposición.



GRAFICOS	72
MUSICA	75
SONIDO FX	76
JUGABILIDAD	80

TOTAL 74

DRAGON'S REVENGE es similar a su predecesor. La realización técnica del juego es correcta y los niveles de bonus resultan bastante gratificantes a la vista.

VOLCAN



CIENAGA



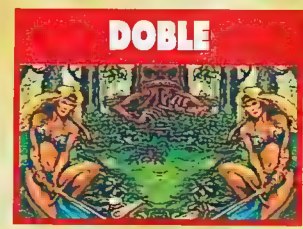
GOBLINS



NIDO DE AGUILA

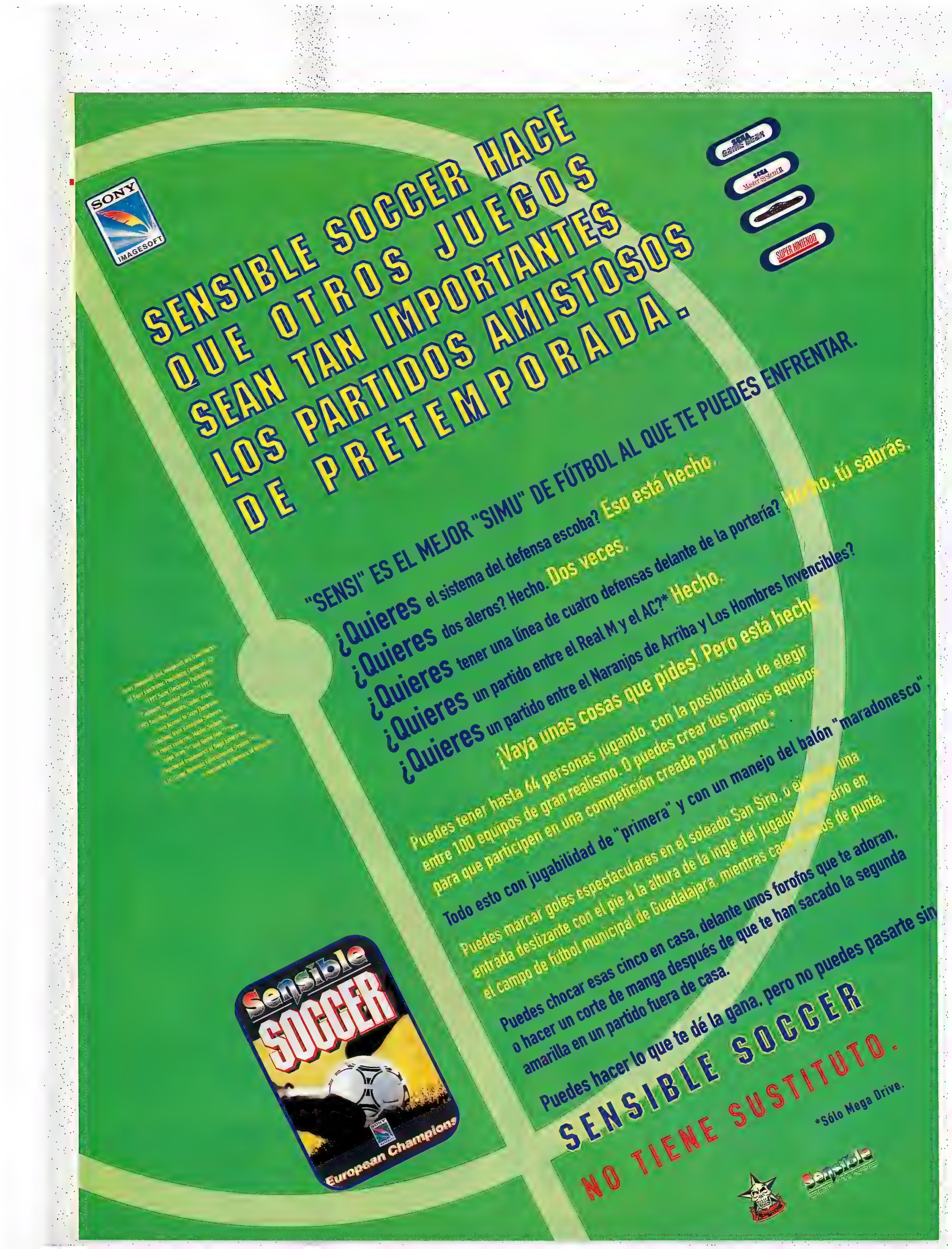


DOBLE



CHICAS Y BONUS




SENSIBLE SOCCER HACE QUE OTROS JUEGOS SEAN TAN IMPORTANTES LOS PARTIDOS AMISTOSOS DE PRETEMPORADA.
SONY IMAGESOFT
SEGA GAME GEAR
SEGA Master System II
SUPER NINTENDO
"SENSI" ES EL MEJOR "SIMU" DE FÚTBOL AL QUE TE PUEDES ENFRENTAR.
¿Quieres el sistema del defensa escoba? Eso está hecho.
¿Quieres dos aleros? Hecho. Dos veces.
¿Quieres tener una línea de cuatro defensas delante de la portería? tú sabrás.
¿Quieres un partido entre el Real M y el AC?* Hecho.
¿Quieres un partido entre el Naranjos de Arriba y Los Hombres Invencibles? Pero está hecho
¡Vaya unas cosas que pides!
Puedes tener hasta 64 personas jugando, con la posibilidad de elegir entre 100 equipos de gran realismo. O puedes crear tus propios equipos para que participen en una competición creada por tí mismo.*
Todo esto con jugabilidad de "primera" y con un manejo del balón "maradonesco".
Puedes marcar goles espectaculares en el soleado San Siro, o una entrada deslizante con el pie a la altura de la ingle del jugad ario en el campo de fútbol municipal de Guadalajara, mientras ca de punta.
Puedes chocar esas cinco en casa, delante unos forofos que te adoran, o hacer un corte de manga después de que te han sacado la segunda amarilla en un partido fuera de casa.
Puedes hacer lo que te dé la gana, pero no puedes pasarte sin
SENSIBLE SOCCER
NO TIENE SUSTITUTO.
*Sólo Mega Drive.
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE



VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

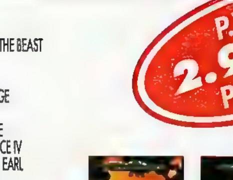
¡SUPERJUEGOS A

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO ESTA

SEGA MEGADRIVE

OFERTAS

688 ATTACK SUB	GHOSTBUSTERS	SHADOW OF THE BEAST
ABRAMS BATTLE TANK	GOLDEN AXE II	SIMPSONS
ALIEN STORM	GYNOUG	SPIDERMAN
ALASIA DRAGON	HARD DRIVER	STREET OF RAGE
REGRESO AL FUTURO III	HERZOG ZWEL	STRIDER
BUCK ROGERS	INDIANA JONES III	SUPER HYDLIDE
COLUMNS	KID CHAMELION	THUNDER FORCE IV
CYBERBALL	LAST BATTLE	TOE JAM AND EARL
DECAPATACK	MERCS	TOKI
DICK TRACY	MOONWALKER	TURBO OUT RUN
ESWAT	MYSTIC DEFENDER	WONDERBOY III
EA HOCKEY	OUT RUN	WONDERBOY IN M.W.
FATAL REWIND	PAPER BOY	WRESTLE WAR
FERRARI GRAND PRIX	RAMBO III	ZERO WING
GALAXY FORCE II		



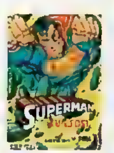





EXITOS DE SIEMPRE

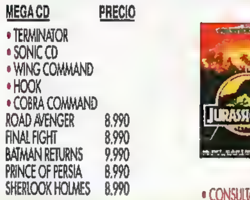
TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	GLOBAL GLADIATORS	7.990	SIDE POCKET	6.490
ATOMIC RUNNER	6.490	GEORGE FOREMAN	8.490	STREET OF RAGE II	6.990
BATTLE TOADS	7.490	JUNGLE STRIKE	9.990	STRIDER II	7.990
BUBSY	8.990	KICK OFF	7.490	SUNSET RIDERS	6.990
CAPTAIN PLANET	6.990	KING OF THE MONSTERS	5.990	SUPERMAN	7.990
CYBORG JUSTICE	6.990	LA SIRENITA	6.990	TINY TOONS	6.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MAZING WARS	7.990	TURTLES HYPERSTONE	7.990
FLASH BACK	9.990	MICKEY & DONALD	6.990	X MEN	6.990



NOVEDADES

MEGADRIVE	PRECIO	MEGADRIVE	PRECIO	MEGA CD	PRECIO
THE FLINSTONES	7.990	ASTERIX	9.990	• TERMINATOR	
JURASSIC PARK	9.990	ALADIN	9.990	• SONIC CD	
FATAL FURY	7.990	SONIC SPINBALL	8.990	• WING COMMAND	
TECHNO CLASH	8.990	ROCKETK NIGHT	7.990	• HOOK	
MORTAL COMBAT	9.990	GUN STAR HEROES	8.490	• COBRA COMMAND	
SHINOBI III	8.990	AGASSI	6.990	ROAD AVENGER	8.990
MIG 29	7.990	007 THE DUEL	7.990	FINAL FIGHT	8.990
RANGER	7.990	DRACULA	6.990	BATMAN RETURNS	9.990
ULTIMA SOCCER	8.990	ROBOCOP VS		PRINCE OF PERSIA	8.990
CHUCK 2	8.990	TERMINATOR	8.990	SHERLOOK HOLMES	8.990
LAST ACTION HERO	6.990	NHL HOCKEY 94	8.990		






• CONSULTAR PRECIO

CONSOLAS Y PERIFERICOS

MEGA ACCION 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC
MEGA PACK 24.990.- Pts. Contiene: MEGADRIVE + 2 CONTROL PACK + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC
MEGA DRIVE + CONTROL PACK **17.990.-** Pts.
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PACK + SONIC **19.900.-** Pts.
PRO ACTION REPLAY: MEGADRIVE **11.495.-** Pts. • SUPERNINTENDO 10.995.- Pts. • GAME BOY **7.495.-** Pts. • NINTENDO NESS**7.495.-** Pts. MASTER SYSTEM **7.995.-** Pts.
PERIFERICOS SEGA: GAME GEAR: CARRY CASE **2.490.-** Pts. • SINTONIZADOR TV. **13.900.-** Pts. • MASTER GEAR CONVERTER **2.490.-**Pts. WIDE GEAR **2.490.-** Pts. • FUENTE ALIMENTACION **2.190.-** Pts. • GP CARGADOR + ALIM. **7.500.-** Pts. CARGADOR BATERIAS **7.990.-** Pts. • BATERIA RECARGABLE **8.990.-** Pts. • MALETIN ATTACHE **3.795.-** Pts. PLAY AND CARRY **3.195.**- Pts. • CABLE GEAR TO GEAR **1.990.-** Pts.• CABLE AUDIO/VIDEO **1.595.-** Pts.
MEGADRIVE: POWER BASE CONVERTER **6.490.-** Pts. • SOFT PAK **1.695.-** Pts. • CADDY PACK **1.295.-** Pts. CONTROL PAD **2.595.-** Pts. • ARCADE POWER STICK **7.900.-** Pts. • STAR FIGHTER **2.195.-** Pts. MEGASTICK **4.690.-** Pts. • MENACER + 6 juegos **11.900.-** Pts. • STRIKER **4.325.-** Pts. • CABLES PROLONGADORES JOYSTICK **790.-** Pts.
MASTER SYSTEM: SOFT PAK **1.695.-** Pts. • CADDY PAK **1.295.-** Pts. • CONTROL PAD **2.595.-** Pts. • CONTROL PAD **1.590.-** Pts. • PRO TOUCH **3.390.-** Pts. • CONTROL STICK **2.590.-** Pts.

COMPETITION PRO
SEGA MEGADRIVE
P.V.P. **2.495** PTA.
TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



SUPERNINTENDO

OFERTAS

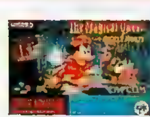
TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990
ZELDA	6.990
STAR WAR	8.990
W. LEAGUE BASKET	6.990

OFERTON
SUPER KICK OFF
4.990.- Pts.




EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	GOOS TROOP	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING ARTHUR	9.990	SUPER SMASH TV	8.990
B.O.B.	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BUBSY	9.990	LEMMINGS	9.990	SYLVALION	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
CHESSMASTER	8.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	TOP GEAR	9.990
DESERT STRIKE	9.590	ROBOCOP III	9.490	TERMINATOR II	10.490
DRAGON LAIR	9.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TINY TOONS	10.490
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	SPANYKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990
G. FOREMAN BOXING	10.990	SUPER MARIO WORLD	7.990	STREET FIGHTER II	9.990
GODS	9.990				




NOVEDADES

MEGADRIVE SN	PRECIO	MEGADRIVE SN	PRECIO	MEGA CD SN	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490
SUPER JAMES POND	10.490	ULTRMAN	8.890	ALIEN 3	10.990
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	11.990
STRIKER	11.990	SUPER PONS	11.990	NBA	14.900
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	7.490	JURASSIC PARK	12.990
CYBERMATOR	10.590				



CONSOLAS Y PERIFERICOS

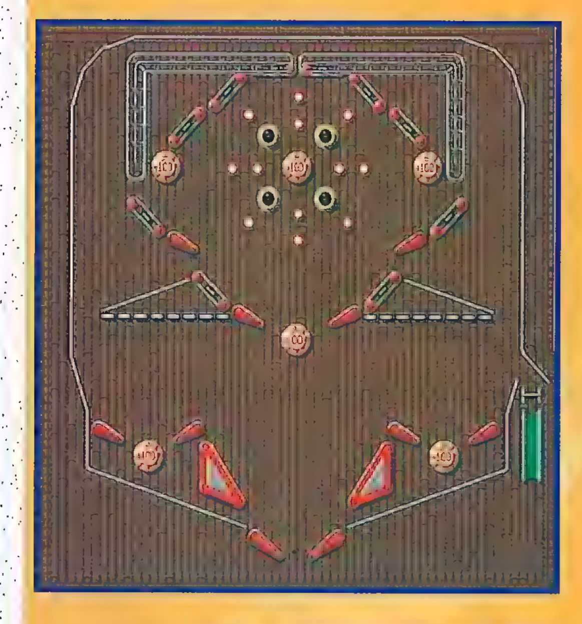
PERIFERICOS	PRECIO
SUPERNINTENDO SCOPE	9.990
BOLSA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPERNINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT.	2.395
PAD ANGLER	3.995

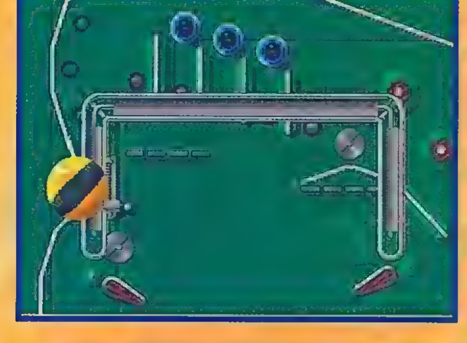


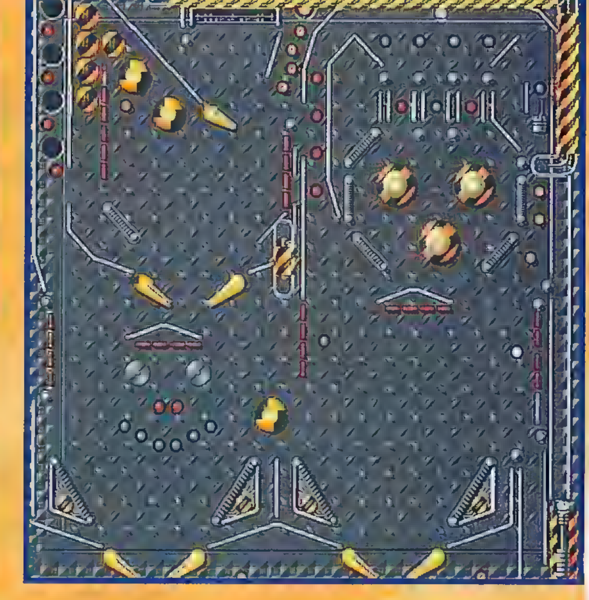
SUPER NINTENDO SCOPE
ANGLER
PAD TRANSPARENTE
MALETIN

VIRTUAL PINBALL

CONSTRUYALO USTED MISMO



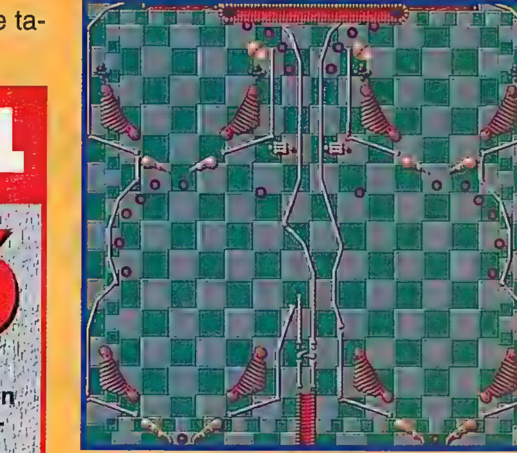


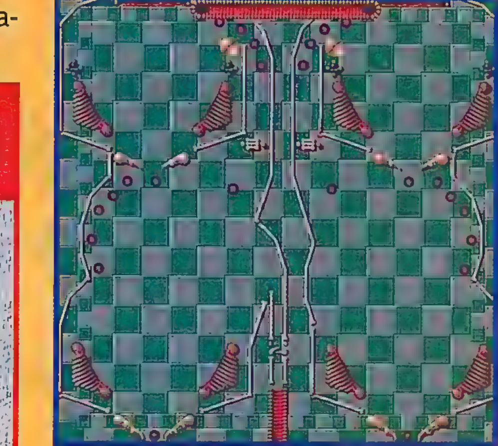


En una línea marcadamente diferente a la de DRAGON'S FURY llega el último trabajo de **Electronic Arts. VIRTUAL PINBALL** es un completísimo juego que incluye, además, la opción de poder contar con un equipo para la construcción de nuevos tableros.

Modificar, copiar y editar los doce tableros grabados en la memoria del juego es casi más apasionante y divertido que el propio cartucho. Diseñar un tablero de *flipper* atractivo no es tarea fácil, ya que debe ser fluido, rápido y asequible para que el juego no se ralentice.

Para construir nuestro propio *pinball* debemos utilizar la opción Workshop dentro de Play. Hay dos posibilidades: crear un tablero desde el principio y almacenarlo en una de las ocho posibles reservadas en memoria para tal fin, o bien modificar uno de los ya existentes. Las piezas del tablero pueden ser de corte clásico (piezas de una mesa de billar), macabras y tenebrosas (tipo *gore*) o transparentes (de metacrilato). Los fondos de las pantallas son repetitivos y se componen de bloques de piedra, granito o bambú.







VIRTUAL PINBALL

GRAFICOS	70
MUSICA	76
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	78
TOTAL	76

VIRTUAL PINBALL es un magnífico juego. Electronic Arts no se ha limitado a incluir 12 tableros diferentes, sino que ha añadido la posibilidad de crearlos a medida.

MANOS A LA OBRA



ESPECIAL OFERTA NAVIDAD

MEGADRIVE

Pack que incluye una consola MAEGADRIVE, 2 Control Pad y los juegos: Castle of Ilusion + Dinamite Duke + Shadow Dancer + Magic Prince + Sonic

24.600

MAIL ANTBER
VENTA POR CORREO
C/Santander, 6 28830-San Fernando de Henares (Madrid)

MEGA-CD

SUPER PRECIO 43.500

SUPERNINTENDO

FIRST SAMURAI 8.690	BATTLECLASH 5.390	DESERT STRIKE 8.790
HOME ALONE 2 5.430	DOOMSDAY WARR. 7.190	SUPER R-TYPE 5.190
KRUSTY'S S.HOUSE 4.900	SUPER NINJA BOY 6.890	WOLFCHILD 7.190
JOHN MADDEN'93 5.290	MORTAL KOMBAT 10.190	PIT - FIGHTER 5.190
THE GREAT WALDO 7.390	SUPER WWF 7.990	WAYNE'S WORLD 7.690
FINAL FIGHT 2 10.190	SONIC BLASTMAN 5.990	S.FIGHTER-TURBO 11.890

AXELAY	6.950	GODS	6.990
BULLS VS BLAZERS	6.490	HUNT RED OCTOB.	6.490
CAL RIPK J.R. BASEB.	6.580	S.ADVENT.ISLAND	5.900
COMBAT BASKET.	5.900	STREET FIGHTER 2	6.100
CONGO CAPER.	8.590	TINY TOONS	8.190
CYBERNATOR	10.190	TOYS	7.990
DOOMS. WARRIOR	8.190	X-ZONE	8.190

MEGADRIVE

MORTAL KOMB. 8.990	SUMMER CH. 6.900	S. FIGHTER II' 10.190	ROCKET KNIG. 7.190
ALADDIN 8.990	SHINOBI 3 8.190	LA SIRENITA 7.190	JURASSIC PARK 8.990
ASTERIX 8.990	FLASH BACK 8.700	CHUCK ROCK 2 8.300	D.DRAGON 3 7.190
FATAL FURY 7.190	FLINTSTONES 7.290	BATMAN RET. 5.390	BUBSY 7.990

ANOTHER WORLD	6.490	NHLPA HOCKEY'93	5.900
ATOMIC ROBO-KID	5.800	PREDATOR 2	5.390
CAPITAN AMERICA	6.190	RISKY WOODS	5.700
CAPITAN PLANETA	5.300	S.THUNDER BLADE	3.900
CHIKI CHIKI BOYS	5.400	SONIC	4.390
EMPIRE OF STEEL	5.800	SONIC SPINBALL	7.990
EVANDER HOLYFIELD	6.490	SPACE HARRIER II	3.900
FATAL FURY	7.190	SPEED BALL 2	6.900
GENERAL CHAOS	7.990	SPLATTER HOUSE 2	5.800
HUMANS	7.900	STREET OF RAGE	5.300
JAMES POND II	3.890	SUPER HANG-ON	3.190
JOHN MADDEN'93	6.490	SUPERMAN	6.900
JORDAN VS. BIRD	5.400	T.FORCE HARRIER	3.900
KING OF MONSTER	5.200	TALESPIN	5.990
MARBLE MADNES	5.300	TALMIT'S ADVENT.	5.990
MAZING WARS	6.990	TECNO CLASH	7.390
MUHAMMAD ALI	6.990	TOKI	5.600

MEGA-CD

BATMAN RETURNS 9.500	FINAL FIGHT 8.500	MUSIC VIDEO 1 9.500
JAGUAR XJ220 8.500	ROBO ALESTE 8.500	WOLFCHILD 8.500
TIME GAL 8.500	SONIC CD 8.500	DRACULA 8.500

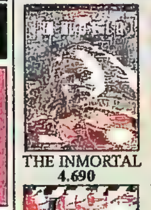
GAME BOY

TODOS LOS JUEGOS AL MISMO PRECIO

BATMAN 2	JEEP JAMPBORE	QUARTH
BIONIC BATTLE	KUNG-FU MASTER	ROCKY &BULLWIN.
BUBBLE BOBBLE	KWIRK	SPIDERMAN
DICK TRACY	LAZLOS LEAP	SQUARE DEAL
DOUBLE DRAGON 3	LOOPZ	TERMINATOR 2
DUCK TALES	MICKEY'S DANG.	TOM & JERRY
FORTIFIELD ZONE	NAIL SCALE	ULTIMA RUNES VI.
GRADIUS INTER.	NINJA SHADOW	WWF 2
HOME ALONE 2	NINJA TARO	WWF SUPERSTARS

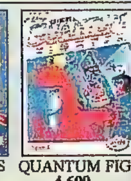
2.390 Ptas.-

NINTENDO


THE INMORTAL 4.690


KICK MASTER 4.190


MAGIC DARTS 3.900


QUANTUM FIG. 4.690

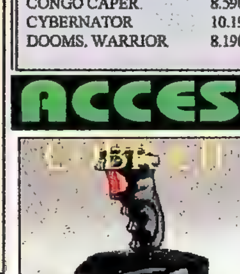
VICE 4.190

HUDSON HAWK 4.390

ADAPTADOR DE REGALO

JUEGOS AMERICANOS. REQUIEREN ADAPTADOR EN CONSOLAS N.E.S. EUROPEAS

ACCESORIOS


2.390

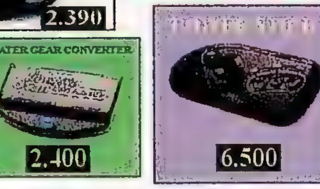


7.900

CONTROL PAD SG-4500
2.100



3.490



2.400


6.500


2.390
ADAPTADOR UNIVERSAL PARA SUPERNINTENDO

PEDIDOS POR TELEFONO
(91) 673 93 20

ENVIO 24 HORAS 790 PTAS.-

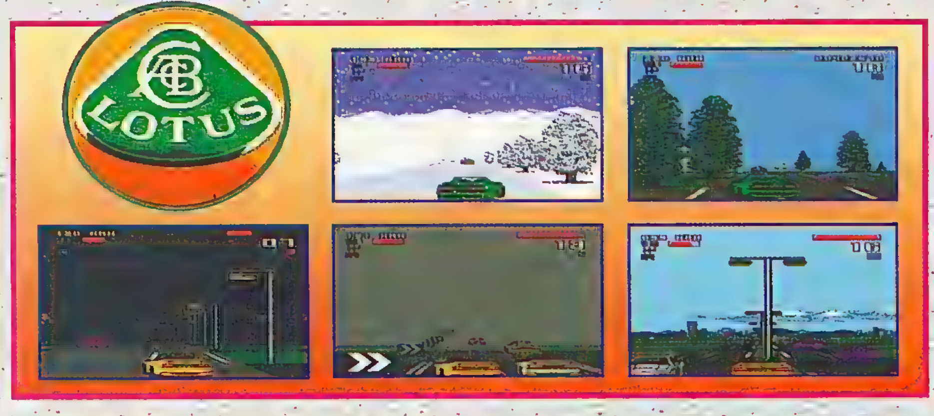
RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIALO A MAIL-ANTBER CON TUS DATOS

TITULOS	PRECIO	TOTAL

GASTOS ENVIO 300 Ptas (Correos)

LOTUS II RECS

A TODO GAS



Cuando en 1990 Gremlin Graphics presentó LOTUS I, un simulador automovilístico para Amiga con algunas características similares al OUT RUN de Sega, voces sabias aventuraron que el juego se convertiría en uno de los puntos de referencia para los amantes del género.

La compañía inglesa, dos años más tarde, trasladó su creación a formato consola y programó LOTUS TURBO CHALLENGE, que irrumpió casi simultáneamente en ***Mega Drive*** y ***Amiga*** (con el nombre de LOTUS II). Las mejoras técnicas reflejadas en el programa le convirtieron en uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, gracias a su endiablada jugabilidad.
La rivalidad existente entre **Gremlin** y **Core Design**, ambas británicas, llevó a la última a la creación de JAGUAR XJ-220 para contrarrestar el éxito de LOTUS TURBO CHALLENGE. Quizás contagiadas de la propia mecánica de sus juegos, las dos compañías parecen haber entrado en una carrera en pos del podio. Y el último fruto de esta dura pugna, tan beneficiosa para los amantes de los videojuegos, es **LOTUS II RECS**, un cartucho para ***Mega Drive*** que aúna las virtudes de sus dos antecesores. En ***Amiga*** este juego recibe la denominación de LOTUS III.

OPCIONES



Gremlin ha unido las virtudes de LOTUS I y LOTUS TURBO CHALLENGE. El primero presentaba carreras cuyo objetivo era finalizar entre los tres primeros para seguir compitiendo. El segundo utilizaba el factor tiempo como parámetro de clasificación. LOTUS II RECS permite ambas opciones. Posibilita establecer el orden de los circuitos en los que participamos, ofreciendo la oportunidad de intervenir en un mundial de constructores trepidante.



LOTUS II RECS	
GRAFICOS	86
MUSICA	84
SONIDO FX	78
JUGABILIDAD	86
TOTAL	82

El cartucho de Electronic Arts Y Gremlin Graphics engloba lo mejor de las dos primeras partes. Las músicas de David Whitaker lo endulzan aún más.

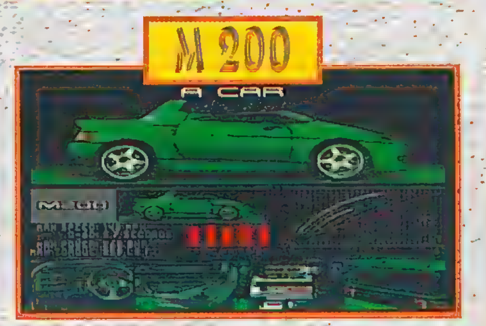
ELAN SE



ESPRIT TURBO SE



M 200





EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
SUPER MARIO BROS
SUPER MARIO BROS 2
SUPER MARIO BROS 3
THE LOST LEVELS
NUEVO PACK
SUPER MARIO
ALL STARS
TM
MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS
¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.
CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
SUPER MARIO
ALL STARS
28.990 Ptas.
(IVA INCLUIDO)
SUPER MARIO ALL STARS
PAL VERSION
El sistema de 16-bits más avanzado
4 JUEGOS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID





La magia Disney y la gran experiencia de Capcom a la hora de crear maravillas lúdicas se han unido en perfecta simbiosis para mostrar al mundo entero una de las conversiones más esperadas de estas Navidades, ALADDIN para Super Nintendo. Con estas premisas, es indudable que nos encontramos ante un juego con garantía de éxito.





Capcom se ha convertido gracias a su impecable catálogo de videojuegos y, en especial, a la serie SF 2, en una de las compañías más sobresalientes a la hora de crear sueños lúdicos para la consola ***Super Nintendo***. Desde sus comienzos con los míticos FINAL FIGHT, U.N. SQUADRON o SUPER GHOULS'N GHOSTS, que marcaron con letras de oro la primera época de ***Super***





Al igual que en juegos como TINY TOONS de **Konami,** los passwords de Aladdin utilizan las caras de los protagonistas para ocultar el acceso a cada fase.

S ANDA EL JUEGO

Agrabah

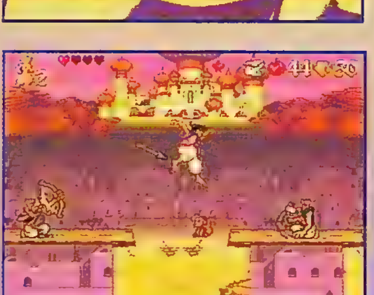
Ambientada en el centro de Agrabah, en los mercados y cercanías de palacio. La máxima atracción es el duelo contra el raptor de Jasmine.

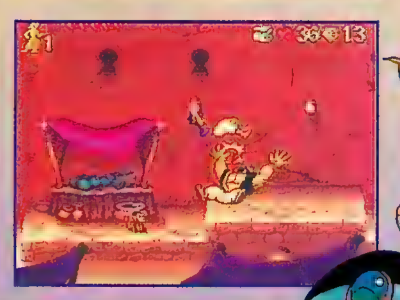




ENEMIGO FINAL







Famicom/Nintendo, esta compañía ha mantenido unos parámetros de calidad impresionantes, convirtiendo los clásicos esquemas arcade de sus poderosas máquinas recreativas en verdaderas leyendas al alcance de todos. El tiempo les siguió dando la razón y, tras algún ligero traspiés como FINAL FIGHT GUY, con las carencias de la primera entrega, o MAGIC *invariable* SWORD, la totalidad de sus lanzamientos ha saboreado las mieles del éxito en todo el mundo, destacando especialmente STREET FIGHTER 2, MAGICAL QUEST, SUPER PANG, FINAL FIGHT 2, GOOF TROOP, BREATH OF FIRE y SF 2 TURBO. Ahora, y coincidiendo con el estreno de

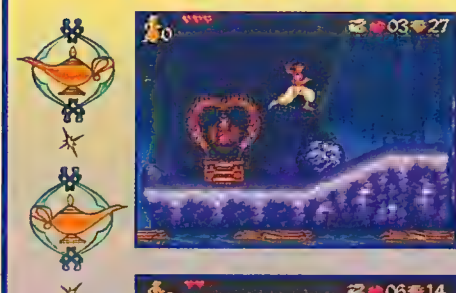


MANZANAS



Aladdin puede lanzar manzanas a sus enemigos. Algunas tinajas esconden en su interior más manzanas. Cada una de estas frutas representa diez posibles lanzamientos.

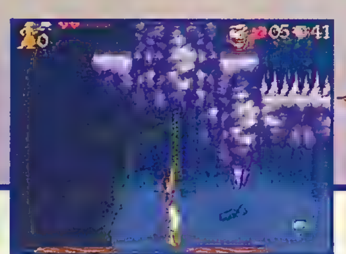
Cueva de las Maravillas



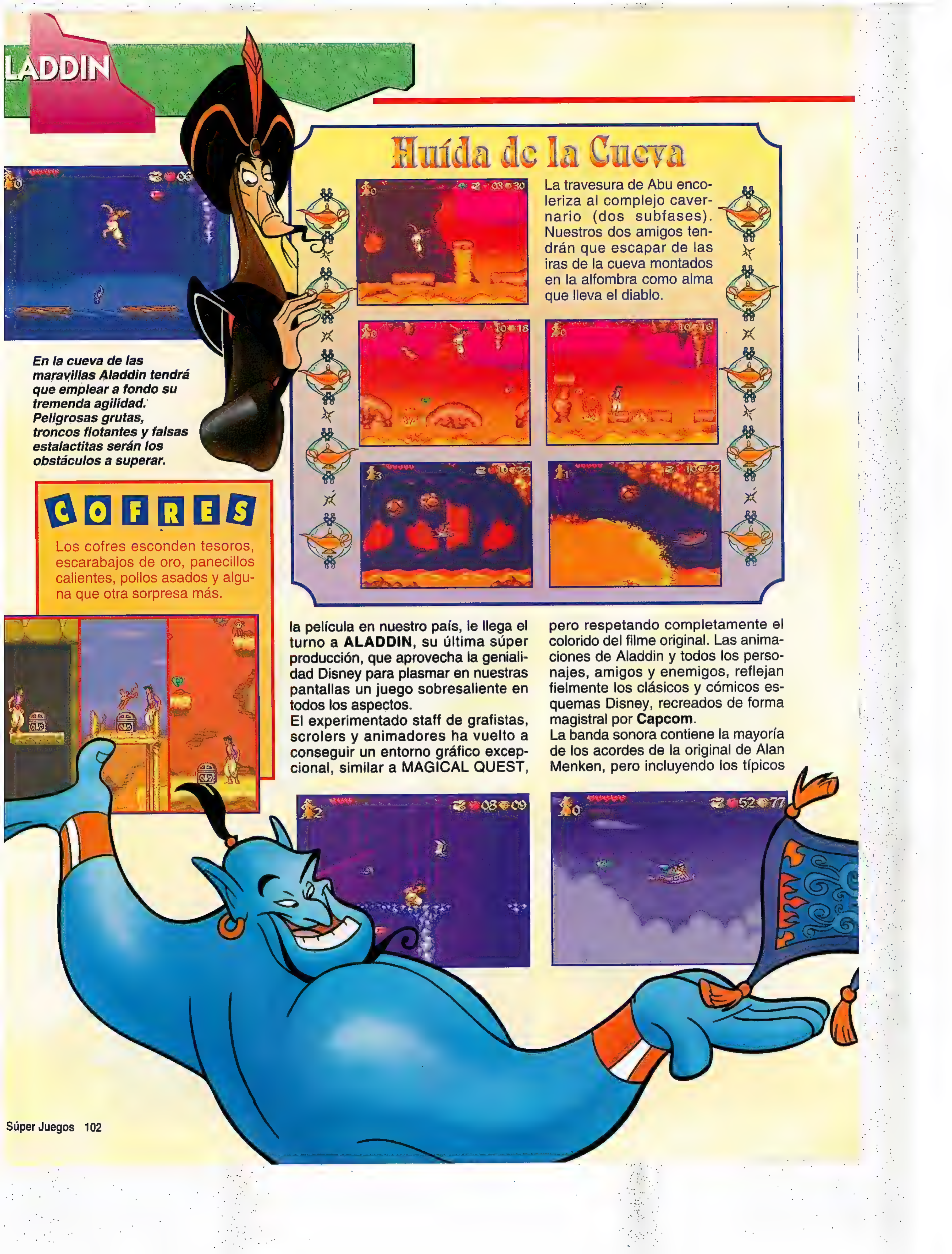
La cueva está dividida en tres subfases donde encontraréis la lámpara mágica del genio. Mención especial merece la sala de los tesoros y la intrincada cueva de los troncos. Atención al *cinema* final.











Huída de la Cueva

La travesura de Abu encoleriza al complejo cavernario (dos subfases). Nuestros dos amigos tendrán que escapar de las iras de la cueva montados en la alfombra como alma que lleva el diablo.

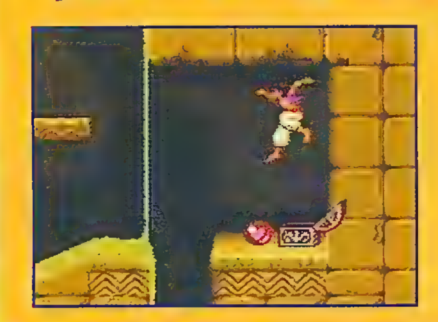
En la cueva de las maravillas Aladdin tendrá que emplear a fondo su tremenda agilidad. Peligrosas grutas, troncos flotantes y falsas estalactitas serán los obstáculos a superar.

COFRES

Los cofres esconden tesoros, escarabajos de oro, panecillos calientes, pollos asados y alguna que otra sorpresa más.

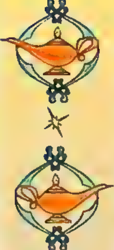
la película en nuestro país, le llega el turno a **ALADDIN**, su última súper producción, que aprovecha la genialidad Disney para plasmar en nuestras pantallas un juego sobresaliente en todos los aspectos.
El experimentado staff de grafistas, scrolers y animadores ha vuelto a conseguir un entorno gráfico excepcional, similar a MAGICAL QUEST, pero respetando completamente el colorido del filme original. Las animaciones de Aladdin y todos los personajes, amigos y enemigos, reflejan fielmente los clásicos y cómicos esquemas Disney, recreados de forma magistral por **Capcom**.
La banda sonora contiene la mayoría de los acordes de la original de Alan Menken, pero incluyendo los típicos

CORAZON EXTRA



Nadie, ni tan siquiera los más grandes héroes, puede someterse a un ritmo vertiginoso sin agotarse. La potencia de Aladdin no es infinita y necesitará retomar fuerzas para continuar su aventura y llevarla a buen puerto. Las cápsulas de corazones harán subir el nivel de energía de nuestro héroe.

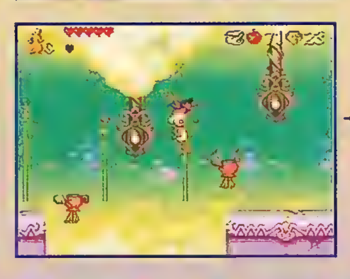
Genio de la Lámpara

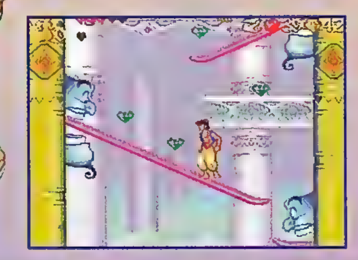


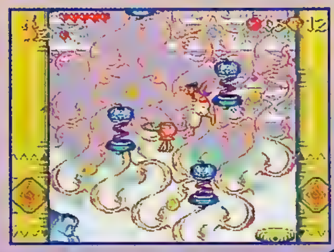
Este travieso individuo nos someterá a unas divertidas pruebas. Tres son las zonas que deberemos completar para salir sanos y salvos de este alucinante mundo de 256 colores y Ghost Layering.







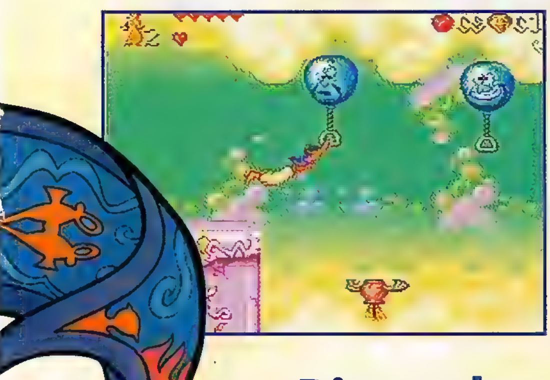




COMER

Las esponjosas barras de pan restablecerán un corazón de nuestra energía y el apetitoso pollo asado repondrá las fuerzas de Aladdin por completo.







Disney ha caído en las sabias manos de Capcom para convertirse en magia hecha arcade

arreglos para arcades de los compositores de **Capcom**, quienes han demostrado una vez más que, a pesar de loables avances, la brillantez y rotundidad melódicas siguen siendo sus asignaturas pendientes.

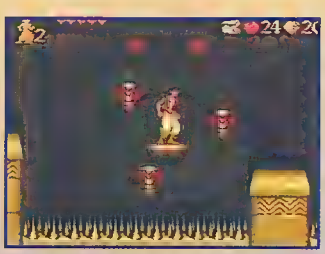
El desarrollo de **ALADDIN** nos traslada continuamente a la galardonada película Disney, utilizando el típico esquema horizontal, mezcla de MAGICAL QUEST y PRINCE OF PERSIA. En esta ocasión enriquecen el juego con pequeñas y sabrosas entregas de *shoot´em up*, aunque sin



La Pirámide

No os dejéis engañar por la belleza de estas tres zonas y permaneced atentos a los peligros que esconden las entrañas de la pirámide. Vuestras dotes saltarinas se verán puestas en tela de juicio.









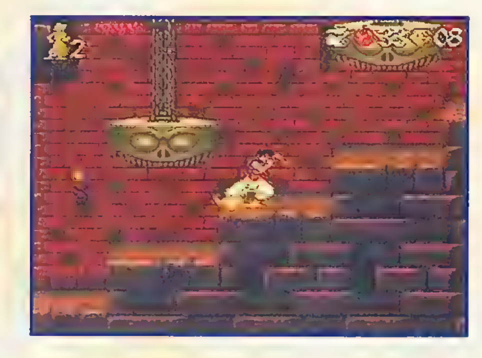




disparar y a lomos de una alfombra, y tres enfrentamientos con jefes de final de fase encarnados por un sospechoso mercader y Jafar (por dos veces consecutivas). Una vez más en el reino de **Capcom** el lema es: la jugabilidad al poder. El perfecto control sobre Aladdin y su ajustada dificultad convierten cada partida con este cartucho en una auténtica delicia.

Los movimientos de nuestro personaje o del simpático Abu, que nos acompañará casi en todo momento, y los espléndidos *cinemas* que aparecen durante el juego, redondean las virtudes de este cartucho mágico. **ALADDIN** vuelve a recrear el maravilloso grafismo de **Capcom** (colorido, animación y scroll espectaculares) y el melódico y melancólico audio de su banda sonora, aunque peca de ser ligeramente corto para 12 megas.





BONUS  ALFOMBRAS





Las Mil y Una Noches no serían lo mismo sin las alfombras mágicas. Una vez finalizada con éxito la sexta fase, Aladdin y Jasmine surcarán los cielos sobre una de ellas. Su misión en este espectacular nivel de bonus consiste en conseguir el mayor número de diamantes posible.



Palacio de Jafar

Si bien es cierto que esta zona posee un mapeado excesivamente corto, se convierte en un continuo desafio, repleto de enemigos que adquieren una peligrosidad muy superior a la de sus colegas anteriores. Tras recorrer dos subniveles y enfrentarnos a varias docenas de guardianes, llegará nuestro duelo con el mismísimo Jafar.

GENIAL

Encontraréis un escarabajo volador de oro escondido en algunos cofres. Si sois capaces de atraparlo, participaréis en la ruleta de la suerte al finalizar la fase. Hay vidas, continues, corazones de energía y otras sorpresitas más en juego.



CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 7 Y BONUS
CONTINUACIONES: 1 A 3
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	85
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	93

- La sorprendente animación de Aladdin.
- Gráficos y colorido sobresaliente.
- Perfecta ambientación de todas las fases.
- Los *cinemas* de la película entre fases.
- Posibilidad de usar passwords.
- Se hace un poquito corto.

TOTAL 94

Capcom ha vuelto a demostrar su gran talento a la hora de programar juegos Disney. Su ambientación gráfica, animaciones y jugabilidad le convierten en uno de los grandes para las Navidades.



Jafar

La serpiente de fuego es uno de los enemigos fin de fase más sorprendentes del año. Su hipnótica animación y el lanzamiento de huevos envenenados restarán las energías de Aladdin. Salta sobre su cabeza ocho veces y verás el misterioso final del juego.

Dejando a un lado todas sus virtudes y su único defecto, hay que rendirse a esta impresionante aventura que desemboca en uno de los finales más encantadores y lacrimógenos de los últimos tiempos.
Especialmente recomendado para los amantes del género, los admiradores incondicionales de **Capcom** y para todos aquellos que quieran vivir una gran aventura jugable en estas fechas navideñas

THE ELF

1 - UPS

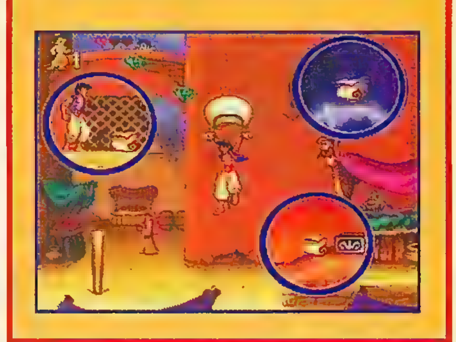


Aladdin podrá aumentar su número de vidas cada vez que logre cien esmeraldas verdes. Las lámparas mágicas también obsequiarán con una vida extra a nuestro héroe.



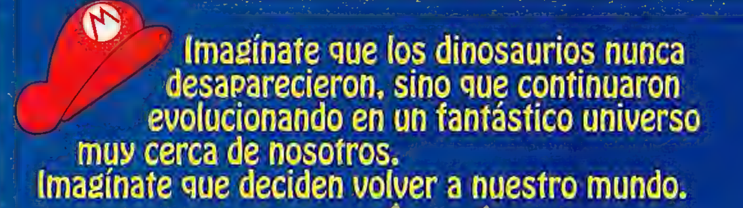
VOLAR

Este ítem os permitirá descender de las grandes alturas con una suavidad y precisión digna de un parapente. Recomendado para las zonas de suelos inexistentes y vuelos rasantes.



¡Ahora en video, la película que estabas esperando

Inspirada en los personajes del videojuego más popular del mundo.
Un espectáculo increíble repleto de efectos especiales.



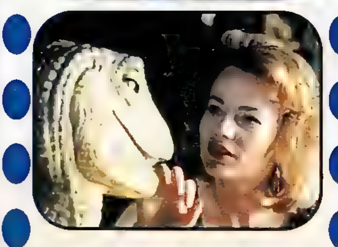
Imagínate que los dinosaurios nunca desaparecieron, sino que continuaron evolucionando en un fantástico universo muy cerca de nosotros.
Imagínate que deciden volver a nuestro mundo.

¡Además consigue tu consola 16 Bit Super Nintendo!
Al comprar la película, podrás participar en el sorteo de 20 magníficas consolas











Ya puedes comprar la película en videoclubs, grandes almacenes, hipermercados y establecimientos especializados.

CUPON DE PEDIDO

Deseo recibir en mi casa Contra Reembolso

☐ SUPER MARIO BROS...........2995* pts.

Sistema VHS • Gastos de Envio 425 ptas. por Pedido

Nombre y Apellidos...

.... Tel..............................

Domicilio..

Población..

Provincia...................... Código Post.......................

D.N.I...................... Edad.......... Firma:

☐ Deseo recibir Totalmente Gratis Catálogo General ENVIAR A: MOVIES DISTRIBUCION, S.L.
Apartado de Correos 2171 • 31080 PAMPLONA

* P.V.P. Recomendado. Impuestos Incluidos.

Por sólo
2.995 Ptas.*

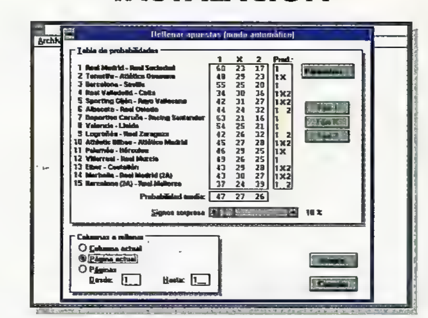


WARNER HOME VIDEO

Disponible exclusivamente a través de Warner Home V

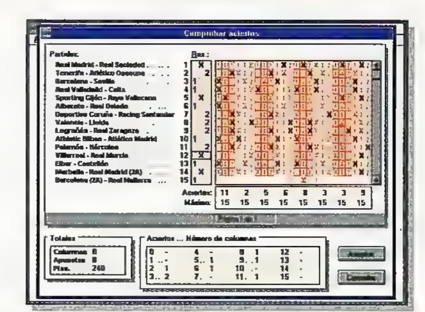


FACIL MANEJO e INSTALACION



- Con un sencillo programa que lo hará todo automáticamente.
- Control por ratón o teclado.

INTUITIVO y COMODO



- Reproducción EXACTA del formato de los boletos en pantalla.
- Modos automático y manual.
- Rellena boletos por impresora.

SUPER QUINIELAS

El potente software para el cálculo y resolución de quinielas que le permitirá aprovechar la potencia de su ordenador para pronosticar con acierto los resultados de cada jornada. Con una base de datos de las 5 últimas ligas para que no se le escape ni un detalle.



Y de REGALO, un DIVERTIDISIMO JUEGO:





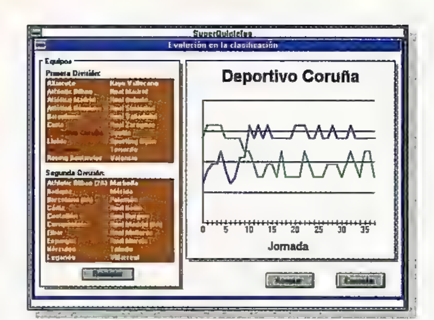
Para dirigir tu propio equipo desde la primera jornada, ordenar las alineaciones, jugar partidos, etc.

APUNTA, DISPARA y GOL.

MAXIMA EFICACIA
SE ADAPTA A CUALQUIER PRESUPUESTO

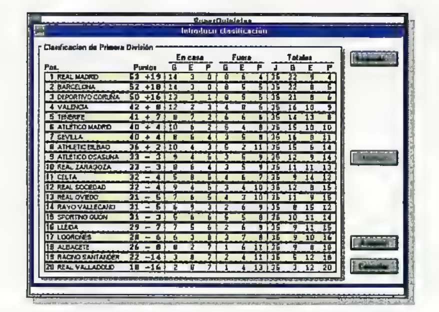
- Tratamiento estadístico de los datos.
- Diferentes modelos de cálculo: tendencial, posicional, normal, etc.

VERSION DOS Y WINDOWS
2 X EL PRECIO DE 1



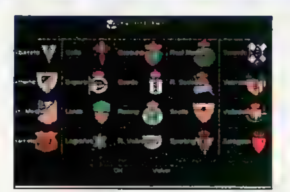
- Dos versiones totalmente independientes y completas.
- WINDOWS: Gráficos 640x480.
- DOS: Simple pero efectivo.

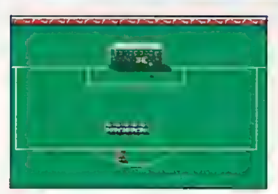
PARA TODOS
LOS PUBLICOS

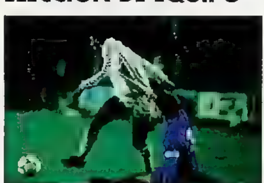


- Permite comprobar los resultados de varios boletos simúltaneamente según se producen.
- Ideal para peñas quinielísticas o particulares.




ELECCION DE EQUIPO


FALTAS


GRAFICOS DIGITALIZADOS


CORNERS

¡AH!, Y TODO POR SOLO **1995 ptas**

CON LA GARANTIA DE  DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA © 1993

CUPON DE PEDIDO

Deseo que me envíen **SUPERQUINIELAS** al precio de 1995 ptas. + 200 pts. de gastos de envío

Nombre y apellidos ....
Domicilio...
Población................................Provincia.................C.P ....
Fecha de nacimiento..................Profesión...

FORMA DE PAGO

Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
Giro Postal nº.........................de fecha.....................
Tarjeta de crédito
VISA nº
AMERICAN EXPRESS nº
Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular, si es distinto ....

Rellena este cupón y envíalo a:
EDICIONES MENSUALES S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.



Pocas son las innovaciones que presenta la nueva versión del juego más productivo de los últimos tiempos. Y, sin embargo, provoca un gesto de asombro por su tremenda celeridad, por los sonidos incorporados y los inéditos movimientos de los personajes. No os dejéis engañar por su falta de originalidad: mejorar un mito no es una tarea sencilla.

ACELERACION TOTAL

Como principal innovación presenta la posibilidad de realizar su poderosa patada huracanada, mientras se encuentra en pleno salto. Bastará uno solo de sus demoledores golpes para que los rivales den con sus dolori-

KEN

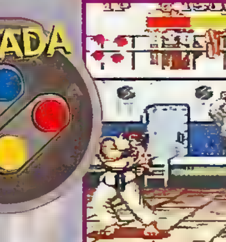
BOLA HO-DO-KEN





Al igual que Ryu, este luchador puede realizar la patada huracanada en el aire, pero no tirará al suelo al adversario con un solo golpe, sino que le deberá propinar un buen número de patadas para conseguir dejarle K.O.
Un truco bastante efectivo consiste en realizar la patada mientras el rival se encuentra abatido en el suelo después del primer golpe. De este modo, le impactarás en dos sentidos y no en uno como ocurría antes.

PATADA HURACANADA EN VUELO





PUÑO VOLADOR SHO-RYU-KEN





HONDA



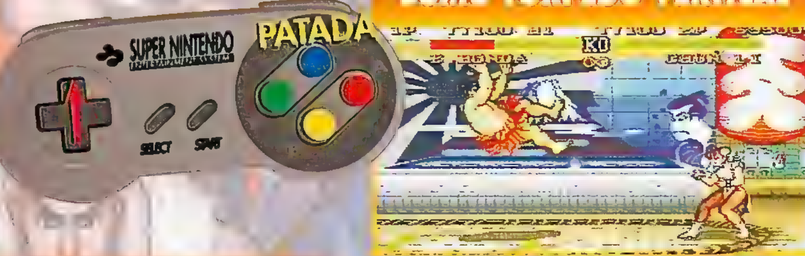
Además de las magias de siempre, dispone de un Sumo Torpedo Vertical y cuenta con la posibilidad de realizar su ataque de las cien palmadas mientras camina. Se ha incrementado considerablemente la fuerza de sus impactos.

ATAQUE DE LAS CIEN MANOS

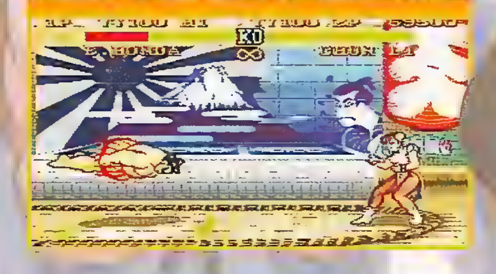




SUMO TORPEDO VERTICAL



SUMO TORPEDO HORIZONTAL





CHUN LI



Es la que ha reflejado un cambio más sustancial, ya que en esta nueva versión puede disparar bolas y realizar su patada en remolino mientras salta. Su conocido golpe múltiple será ahora bastante más difícil de superar.

GUILE

Este luchador norteamericano, tan fanfarrón como temible debido a su extraordinaria habilidad, es el que menos cambios ha sufrido en sus tácticas de combate. Dispone de algunos movimientos nuevos, pero no refleja absolutamente ningún cambio en lo referente a las magias que siempre ha empleado.



Dispone de nuevas llaves y de un puñetazo en vuelta más demoledor. No te confíes demasiado. Si antes el ruso podía resultar asequible, debido a la lentitud de sus movimientos, en esta entrega Zangief se muestra más rápido y, por tanto, mucho más temible. Sin duda, un enemigo muy peligroso.

Como sucedía con E. Honda, puede lanzarse hacia su enemigo de forma vertical. Si es alcanzado durante su ataque rodado, no sufrirá mucho daño.



TORNIQUETE HUMANO



TELETRANSPORTE



Dispone de una de las magias nuevas más espectaculares. Es capaz de teletransportarse de un lado a otro del escenario. Además, si a esto le añadimos un aumento considerable en su velocidad de movimientos, comprenderemos porqué se ha convertido en un adversario de mucho cuidado.





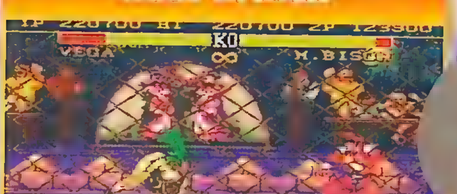
YOGA FIRE





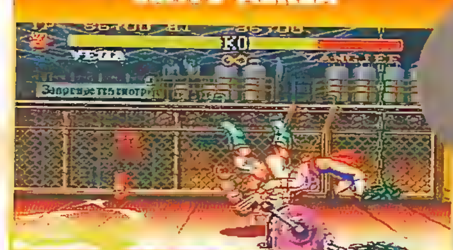
VEGA

ROLL ATTACK



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PUÑO SELECT START

LLAVE AEREA





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PUÑO SELECT START

La mayor cualidad del español es su rapidez, superior a la de la mayoría de los luchadores. Su garra de metal drena mucho más la energía de los personajes que un simple golpe.



BALROG

Este nuevo personaje basa todo su poderío en la increíble fuerza de sus musculosos brazos. Proviene de la famosa ciudad del juego, Las Vegas, pero no le gusta jugar limpio, ya que su afición favorita no es otra que liarse a cabezazos con sus rivales.

M.BISON

Este maníaco soldado deseaba ser el amo del mundo y, para conseguirlo, se entrenó en una secta que practicaba la magia negra. Su cerebro no salió muy bien parado de esta experiencia y ahora sólo ansía aniquilar a todos sus rivales.

SAGAT

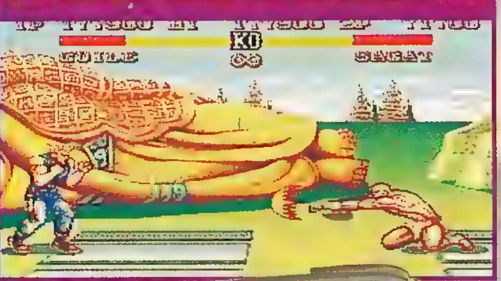


Este enorme thailandés será uno de tus peores escollos para ser el luchador número uno. Enemigo acérrimo de Ryu desde la primera parte del juego, se ha entrenado duramente para demostrar al mundo, de una vez por todas, que es el mejor.

TIGER BALL DE PIE

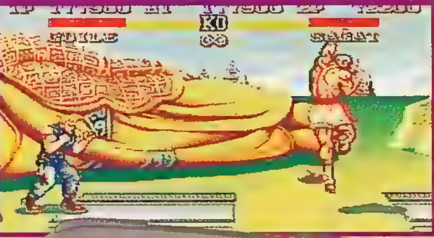


TIGER BALL AGACHADO



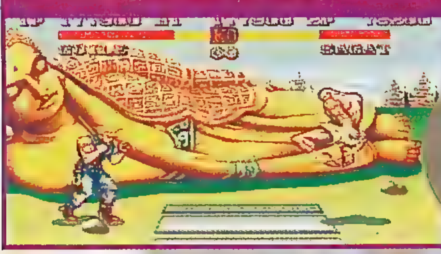


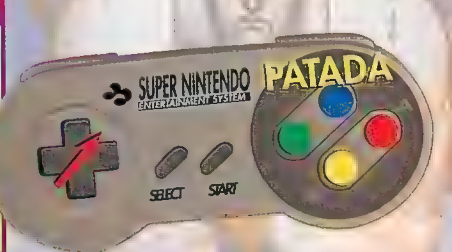
TIGER UPPERCUT





TIGER KNEE





STREET FIGHTER II TURBO
HYPER FIGHTING
© CAPCOM 1991·92·93
LICENSED BY NINTENDO

NINTENDO
(CAPCOM)
MEGAS: 20
JUGADORES: 1 a 2
VIDAS: 1
FASES: 12 MAS BONUS
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	93
MUSICA	92
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	97

- Las nuevas magias y el mayor número de opciones.
- El sonido que incluso supera a la máquina recreativa.
- La espectacularidad de algunos golpes como la llave aérea de Vega.
- La escasa originalidad que le han imprimido al juego.

TOTAL 96

Cuando estés ante este juego las horas te parecerán minutos. Ni siquiera te darás cuenta de lo que sucede a tu alrededor.

¡QUE LA FU



"Son tiempos adversos para la rebelión. Aunque la Estrella de la Muerte ha sido destruida, las tropas imperiales han hecho salir a las fuerzas rebeldes de sus bases ocultas y las persiguen a través de la Galaxia. Tras escapar de la terrible flota imperial, un grupo de guerreros de la libertad, encabezados por Luke Skywalker, han establecido una base secreta en el helado mundo de Hoth. El malvado Lord Darth Vader, obsesionado por encontrar a su joven enemigo, ha enviado miles de sondas espaciales hacia las infinitas distancias del espacio..."

ERZA TE ACOMPAÑE!

LA PELICULA

- **AÑO DE ESTRENO** 1981.
- **SECUENCIAS**

Hoth

Las filas imperiales AT-AT Walker y los Snowspeedes rebeldes se enfrentan en una cruenta batalla. Tras la lucha, Luke se dirige a Dagobah para aprender junto a Yoda los caminos de la Fuerza. Han, acompañado de la Princesa, Chewbacca y C3-PO huyen del acoso de los destructores espaciales.

Dagobah y los asteroides

En plena persecución, Han huye del cerco imperial introduciéndose en un campo de asteroides. Mientras, en el planeta Dagobah, Luke busca a su unidad R2 entre las charcas. Una vez lo recupera comienza la búsqueda de Yoda, el maestro Jedi que aleccionó al ermitaño Obi Wan. Luke se inicia en la Fuerza.

Bespin

En la ciudad minera de las nubes, un viejo amigo, Lando Calrissian, acoge al Halcón Milenario y a sus tripulantes. Han, extrañado por el recibimiento, descubre que las tropas imperiales están en la ciudad. Han es criogenizado y enviado como pago a Jabba the Hutt a través de Bobba Fett. Luke, alarmado, acude a la ciudad de las nubes. Sus amigos están en peligro.







EL JUEGO

- **AÑO DE ESTRENO** 1993.
- **SECUENCIAS**

Hoth (11 fases)

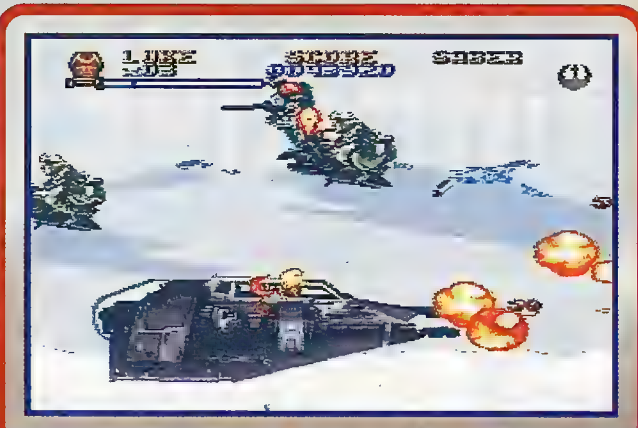
Once de las veinte fases se desarrollan en el planeta Hoth. Cuatro acontecen en las frías extensiones donde Luke toma contacto con Obi Wan. Tres, en la base rebelde durante el ataque imperial, de donde tendremos que huir hacia el Halcón Milenario. Las tres últimas se desarrollan en una espectacular batalla.

Dagobah y los asteroides (4 fases)

Una fase intercalada con el final de la batalla en la nieve y tres en el planeta cenagoso es la escasa representación de esta parte de la película en el cartucho. La fase del campo de asteroides, tiene lugar en el interior de la carlinga del Halcón Milenario. Las otras tres nos muestran a Luke buscando a R2 y Yoda.

Bespin (7 fases)

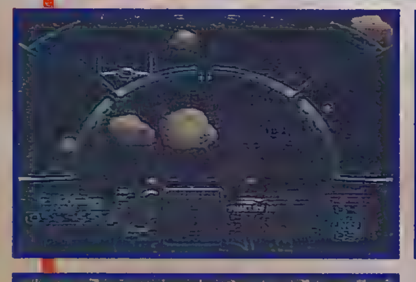
Escenarios variados y espectaculares son la constante en la ciudad de Bespin. Los yacimientos, el congelador de carbón frío, las proximidades de la ciudad de los cielos y dos escenarios en el reactor principal son el final de **SUPER EMPIRE STRIKES BACK**. La resolución a los enigmas la encontrarás en la tercera entrega.

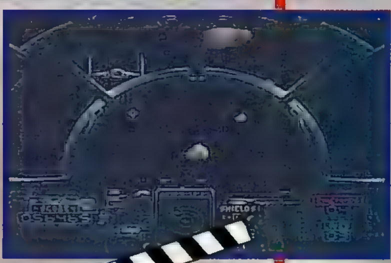


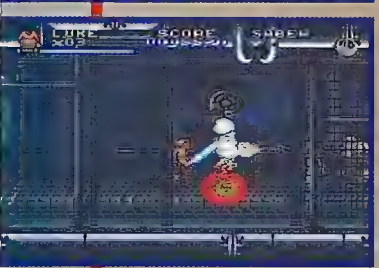










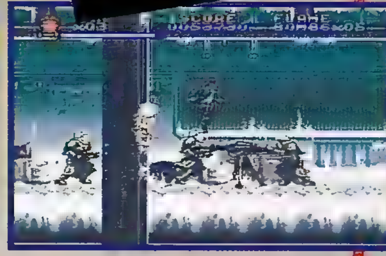


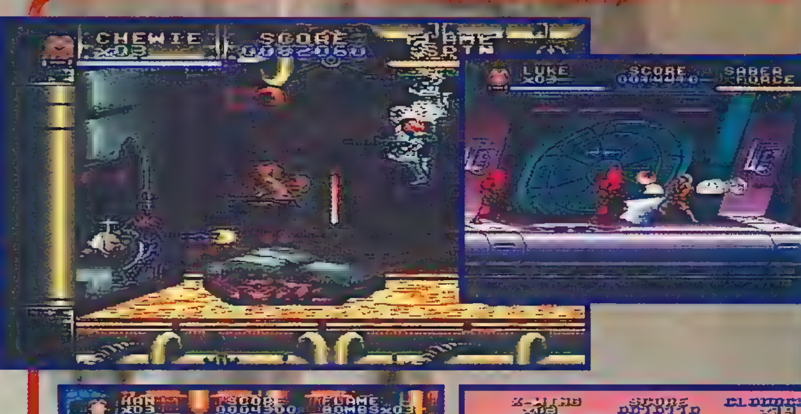






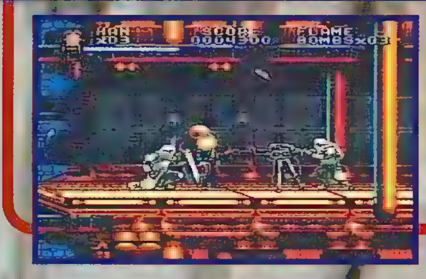








La esencia de La Guerra de las Galaxias se condensa en las 22 fases de este prodigio de jugabilidad.







Con un argumento similar a la película, **Lucasarts** nos introduce en un fenomenal universo que retoma los argumentos de SUPER STAR WARS. Esta continuación, heredera directa de la esencia de la historia, es un cúmulo de virtudes y tiene las mismas maneras de su antecesora. **SUPER EMPIRE STRIKES BACK** recuerda a la película, ya que emula cada idea con una certeza y espectacularidad encomiables. El estilo, arcade hasta la médula, es un continuo devenir de enemigos, difícil y revitalizador a cada paso o fase que superamos. Así es este juego: una espectacular versión que encumbra hasta cotas inimaginables la categoría de sus realizadores, **Sculptured Software**, confirmándoles como la empresa de conversión de películas en videojuegos más fiable del mercado.

No existe una compañía que haya mantenido en sus versiones para consola toda la esencia del original. De todos modos, hay que decir que el material disponible para sorprendernos es extenso e inigualable.

STAR WARS y su saga es un pozo inagotable de buenos productos que ciegan la objetividad de las opiniones. La esencia, como ya he dicho, es incuestionable y la calidad de este cartucho es impresionante.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK sigue siendo el sueño de los amantes a la saga si SUPER RETURN OF THE JEDI, próximamente, no dicta lo contrario. Imprescindible.

Todas las luchas de los rebeldes van a ser a muerte. Pero no temas, porque la Fuerza está contigo.

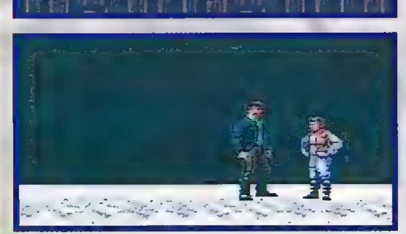
Si queréis saber cuál es la manera de derribar a estos grandes mastodontes mecánicos, no tenéis más que echar una ojeada la película. El método es exactamente igual; muy sencillo para los cinéfilos.



CADA OVEJA CON SU PAREJA

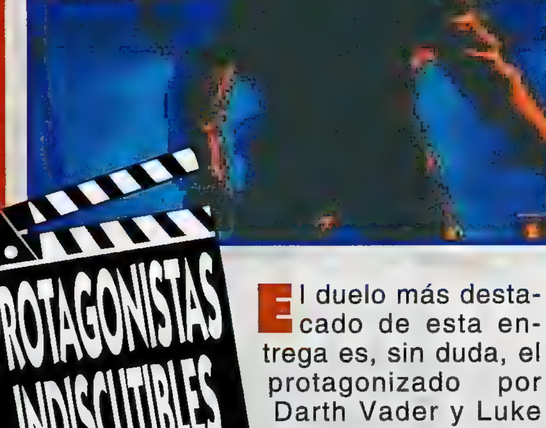
Aquí tenéis un variado catálogo con las extrañas combinaciones que puede deparar el destino. Cuál creéis que será la que prevalezca al final de la trilogía ¿Tal vez *Chewi* y la Princesa Leia?





LUKE SKYWALKER

Hijo del principal enemigo de la Rebelión, debe viajar a Dagobah para aprender los caminos de la Fuerza junto a Yoda, el maestro Jedi más viejo de la galaxia. Allí debe encontrar la senda que lo guíe y lo convierta en la principal esperanza de victoria rebelde. La Fuerza está con él.



PROTAGONISTAS INDISCUTIBLES

El duelo más destacado de esta entrega es, sin duda, el protagonizado por Darth Vader y Luke Skywalker. Si en Star Wars la mención al Caballero Oscuro era simbólica, en esta ocasión no sucede lo mismo. La ambición de Vader pasa por la seducir a Luke para que se pase al lado oscuro de la Fuerza, lo que, evidentemente, supondría el final de la Rebelión. Este duelo psicológico se percibe a lo largo de todo el cartucho. El seguimiento del padre de Luke, antes llamado Anakin Skywalker, es para nota. Si queréis comprobarlo, sólo debéis escuchar la digitalización de voz que dice: "The Force is with you, young Skywalker". Realmente increíble.

LOS INGENIOS





ENEMIGOS DE FASE

DUELO FINAL

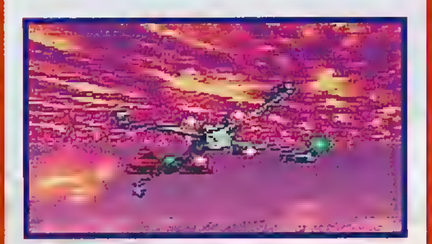
LORD DARTH VADER

Antiguo caballero Jedi, fue alumno de Kenobbi antes de ser seducido por el lado oscuro de la Fuerza. Es el responsable de la eliminación de los Jedis en la época imperial.



LAS NAVES

Snowspeeder
Se utilizan para el reconocimiento de la superficie de Hoth. En la batalla contra los temibles AT-AT Walker utilizarán arpones para adherírselos a las patas y derribarlos. Presumen de ser unas naves pesadas, muy bien acorazadas para cualquier uso, y de una versatilidad única.

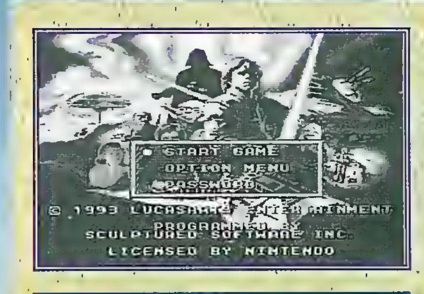


Ala-X
Sus características le hacen invencible. Luke Skywalker utilizará esta nave para transportarse hasta el planeta Dagobah y también en la fase de acercamiento a Bespin. Puede alcanzar la velocidad luz.

LAS MUSICAS

Ambientada por la banda sonora de John Williams, **SUPER EMPIRE STRIKES BACK** se vale de la música para inundarnos de emociones. Melodías lentas para los momentos épicos y acción para las persecuciones, es la aportación de una obra que fue nominada al Oscar en su categoría. Estas son las melodías:

- Menú ppal.: The Asteroid Field.
- Fases: *Superficie de Hoth 1*-Imperial March. *Superficie de Hoth 2*-Imperial March. *Caverna de Hoth 1*-The Heroics of Luke and Han. *Superficie de Hoth 3*-Imperial March. *Caverna de Hoth 2*-The Heroics of Luke and Han. *Superficie de Hoth 4*-Imperial March. *Base Rebelde 1*-The Heroics of Luke and Han. *Batalla en Hoth*-The Battle in the Snow. *Base Rebelde 2*-The Heroics of Luke and Han. *Base Rebelde 3*-The Asteroid Field. *Base Rebelde 4*-Imperial March. *Asteroides*-The Asteroid field. *Dagobah 1*-May the Force be With You. *Dagobah 2*-May the Force be With You. *Dagobah 3*-May the Force be With You. *Bespin 1*-Lando's Palace. *Bespin 2*-Lando's Palace. *Fundición*-Imperial March. *Congelador*-Imperial March. *Yendo a Bespin*-The Heroics of Luke and Han. *Reactor*-Imperial March. *Final*-Finale.



NINTENDO
(LUCASARTS)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 22
PASSWORDS: SI

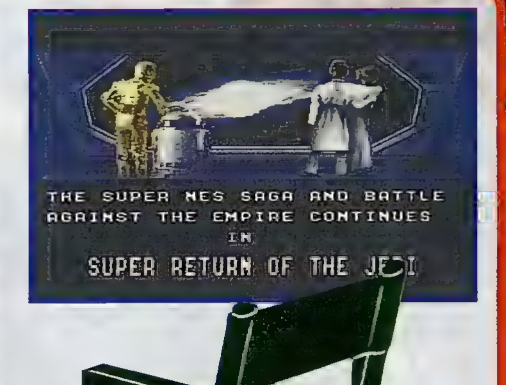
GRAFICOS	94
MUSICA	96
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	94

- Los efectos de sonido son como los de la película.
- La música es idéntica a la compuesta por John Williams.
- Todos los detalles de la saga están en el juego.
- Jugabilidad ajustada.
- Los passwords eran necesarios.
- El tiempo de espera hasta que el estreno de SUPER RETURN OF THE JEDI.

TOTAL 95



Ante tal despliegue de medios, la trilogía galáctica en su versión para *SNES* toca indudablemente techo. Desde estas páginas, estamos en disposición de anunciaros la tercera, y definitiva, entrega con forma de cartucho para fechas no muy lejanas.





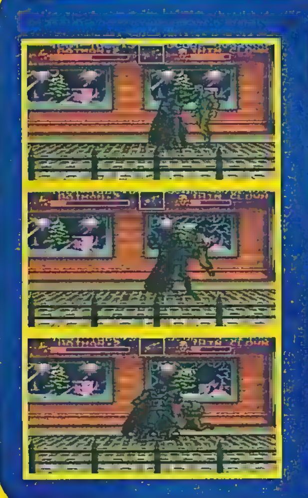
BATMAN RETURNS DEMOLEDOR

COLGADOS

Entre los artilugios disponibles por el señor de la noche, existe uno que llama poderosamente la atención. Este gancho permitirá a nuestro héroe salvar muchos obstáculos.

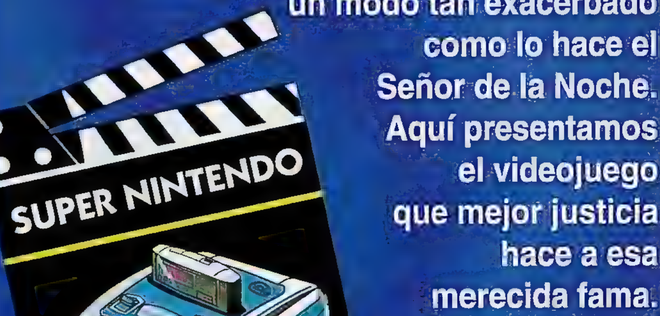


CONTRA LA PARED



Este juego diseñado por los maestros de Konami (autores, entre otros, de AXELAY, TMNT IV, CASTLEVANIA o TINY TOON), posee montones de detalles que han de ser tenidos en cuenta. Estampar contra la pared al maligno ser oscuro es una práctica que, con la fuerza de la costumbre, llega a convertirse en un inocente arte dentro de este cartucho.

Gotham, nunca una ciudad inexistente llegó a ser tan conocida. Pero resulta fácil adquirir popularidad cuando sobre tus tejados planea el más infatigable luchador contra el mal: Batman, el hombre murciélago.
Y es que pocos súper héroes han gozado de las preferencias del gran público de un modo tan exacerbado como lo hace el Señor de la Noche. Aquí presentamos el videojuego que mejor justicia hace a esa merecida fama.



FASE 1



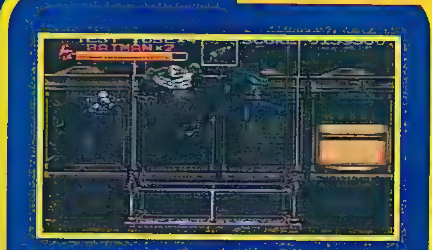
AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

FASE 2



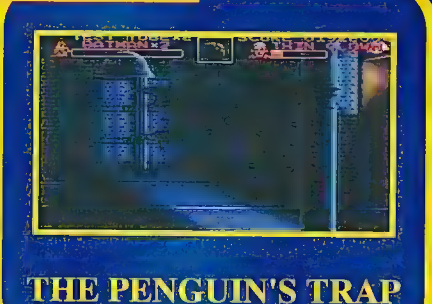
BATTLE IN THE STREETS

FASE 3



ON THE PROWL

FASE 4



THE PENGUIN'S TRAP

FASE 5



TO THE BATMOBILE

FASE 6



CIRCUS TRAIN

FASE 7



THE PENGUIN'S LAIR

Sería baldío describir el argumento de este cartucho basado en la película de Tim Burton, ya que las aventuras del hombre murciélago son sobradamente conocidas. Sin embargo, el juego merece un lugar destacado en este especial, debido al gran trabajo realizado por Konami.

Era impensable hace algunas fechas el elevadísimo nivel mostrado por este cartucho. A diferencia de los juegos de plataformas para *Master System, Game Gear, Atari Lynx o Mega Drive,* este BATMAN RETURNS es un puro *beat'em up* muy

¡¡ CROCK !!



1

Un movimiento en dos fases realmente espectacular, ensayado y ejecutado a la perfección por nuestro amigo Batman. La receta para conseguirlo es sencilla: se coge del cuello a los dos enemigos del bien y la justicia pulsando el botón B y, después, se hace lo propio, con celeridad y alegría, con el botón Y.



2



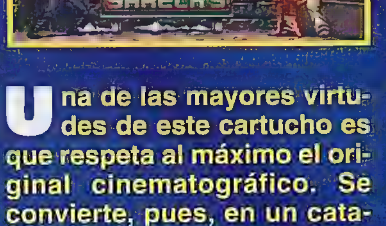
al estilo de FINAL FIGHT o la saga DOUBLE DRAGON.
Destaca la realización y el modo en que han recreado el original cinematográfico los programadores. Todo ello convierte a este juego en un catálogo completo del hombre murciélago con unos golpes perfectos, nunca vistos hasta ahora.
Algo especial debe tener Batman cuando es reclamado para cientos de adaptaciones. En este caso concreto la *intro*, poco animada pero deudora de la atmosfera inicial de la película; las músicas, con todo el esplendor del compositor Danny Elfma y los movimientos del personaje, constituyen una razón de peso para adquirir este cartucho Pal de inmediata aparición.

J.L. SKYWALKER









Una de las mayores virtudes de este cartucho es que respeta al máximo el original cinematográfico. Se convierte, pues, en un catálogo del hombre murciélago con golpes impresionantes.













NINTENDO
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3 a 6
FASES: 7
PASSWORDS: NO

GRAFICOS	91
MUSICA	93
SONIDO FX	92
JUGABILIDAD	94

- La *intro* inicial, sencilla, pero impresionante.
- Músicas inspiradas en el original de Dany Elfman.
- Los golpes de Batman, tan bien representados que llegan a doler.
- La respuesta del pad es inmediata.
- La pantalla final al concluir el juego en modo Hard.
- Con un poco de práctica siete fases son pocas.

TOTAL 92



JUEGOS DE CINE

Super Previews



Ya es posible aniquilar al chupasangre más famoso de la historia o desternillarte de risa con el pato Lucas sin moverte de casa. Los más famosos héroes del cine invaden las consolas



ALIENS VS. PREDATOR

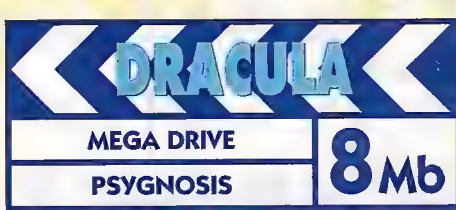
SUPER NINTENDO	8 Mb
ACTIVISION	

Este juego traerá a nuestra memoria, indefectiblemente, las imágenes de los archiconocidos personajes del celuloide, aunque también recuerde lejanamente el argumento de los cómic de Eclipse. Un desarrollo puramente arcade, *beat'em up*, al estilo de los FINAL FIGHT y compañía. Activision es la responsable de la realización.





otras versiones: ninguna



MEGA DRIVE	8 Mb
PSYGNOSIS	



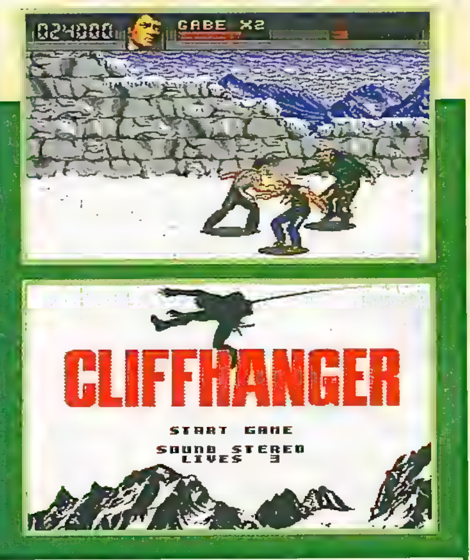
El conde de Transilvania ha vuelto al primer plano de la actualidad gracias a la película de Francis Ford Coppola. BRAM STOKER'S DRACULA es un juego realizado por Psygnosis (responsables de LEMMINGS, SUPER SHADOW OF THE BEAST o SIR GALAHAD) que repite sus concepciones tradicionales. Ingenio y habilidad a raudales son los ingredientes más sabrosos de este lanzamiento de la compañía Sony Imagesoft.

otras versiones: SUPER NINTENDO y GAME GEAR

CLIFFHANGER

SUPER NINTENDO	8 Mb
SONY IMAGESOFT	

Stallone propone un desafío de altura. La película fue rodada en los Alpes, donde el protagonista debe enfrentarse a unos malhechores que tratan de eliminarle. El juego es un *beat'em up* puro y duro. Por si estos cartuchos os saben a poco, os avisamos que ni LAST ACTION HERO ni CLIFFHANGER son las mejores perlas que Sony va a explotar.



otras versiones: MEGA DRIVE, GAME BOY, NES y GAME GEAR



SUPER NINTENDO

IGS





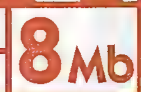
La historia de un hombre que puede volar gracias a un cohete que porta en su espalda es uno de los cuentos más queridos por la mitología norteamericana. El juego es una extraña mezcla de fases que combinan el pilotaje y la acción más endiablada. Muy al estilo de OPERATION WOLF.

otras versiones: NES

LAST ACTION HERO

MEGA DRIVE

SONY IMAGESOFT





Las travesuras de Jack Slater son llevadas hasta límites increíbles en un juego arcade impactante (*beat'em up*). Extremadamente difícil para los tiempos que corren. Varios planos de scroll y buenas animaciones son la referencia de un cartucho que no es lo mejor que aparecerá de Sony Imagesoft.

otras versiones: SUPER NINTENDO



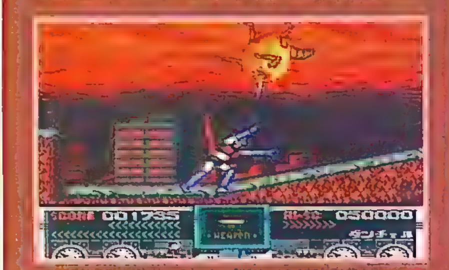
SUPER NINTENDO

BANDAI

8 Mb



Antológica serie de dibujos animados que no conocerán en exceso los más jóvenes ya que fue emitida durante la década de los 70. La misma música y gráficos representan a Mazinger, Afrodita, Dr. Infierno, el Barón Ashler y Koji Kabuto.



otras versiones: MEGA DRIVE (Mazin Wars)

DUFFY DUCK

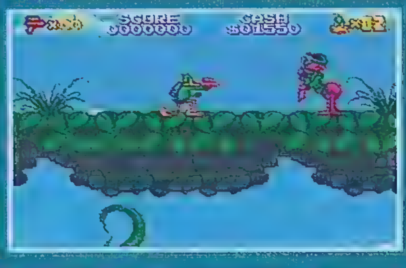
SUPER NINTENDO

SUNSOFT

8 Mb

Recordad los chistes del pato más increíble y trasladaos hasta el espacio para comenzar sus locas aventuras junto a Marvin el marciano. El juego de SunSoft, es un homenaje continuo al famoso dibujo animado. Sonidos, músicas y gráficos de nota.





otras versiones: MEGA DRIVE

LETHAL WEAPON

SUPER NINTENDO

OCEAN

8 Mb





Con este nombre se engloban todas las fases y misiones de las tres películas protagonizadas por Gibson y Glover. Seis misiones para un cartucho típico de Ocean, con un montón de enemigos y dificultades para progresar en la aventura.

otras versiones: NES y GAME BOY



SUPER BACK TO THE FUTURE II



MARTY & DOC



DELOREAN



LAS EPOCAS

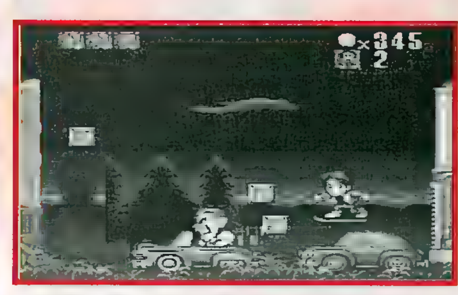


ALMANAQUE



La mejor película de la trilogía llega a la *Super Nintendo* de un modo excepcional. Si Image-Works ofrecía una versión seria, que no convencía a nadie, para otras consolas, Toshiba Emi nos propone el mismo desafío temporal creado por el binomio Zemeckis-Gail. Sin embargo, contiene una variante: el aspecto caricaturesco, simpático y perfecto de la realización. Los detalles más reseñables de la película se han mantenido. Desde los miembros de la familia Tannen en sus versiones 2015 y 1955, hasta el Delorean volador de Marty y Doc Emmet Brown, todo tiene cabida en este lanzamiento de 1994 que adelantamos en absoluta primicia.

J. L. SKYWALKER

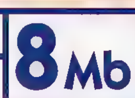




GOAL



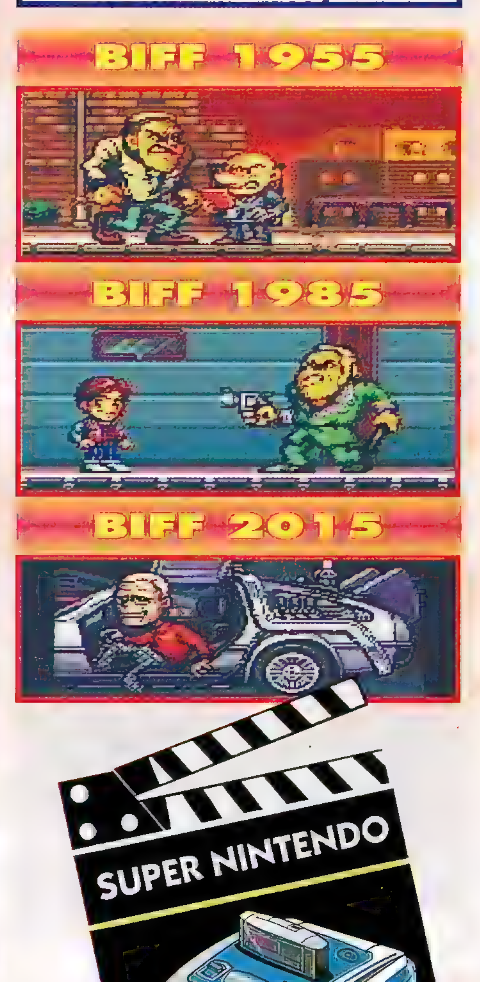
PLATAFORMAS	8 Mb
TOSHIBA EMI	



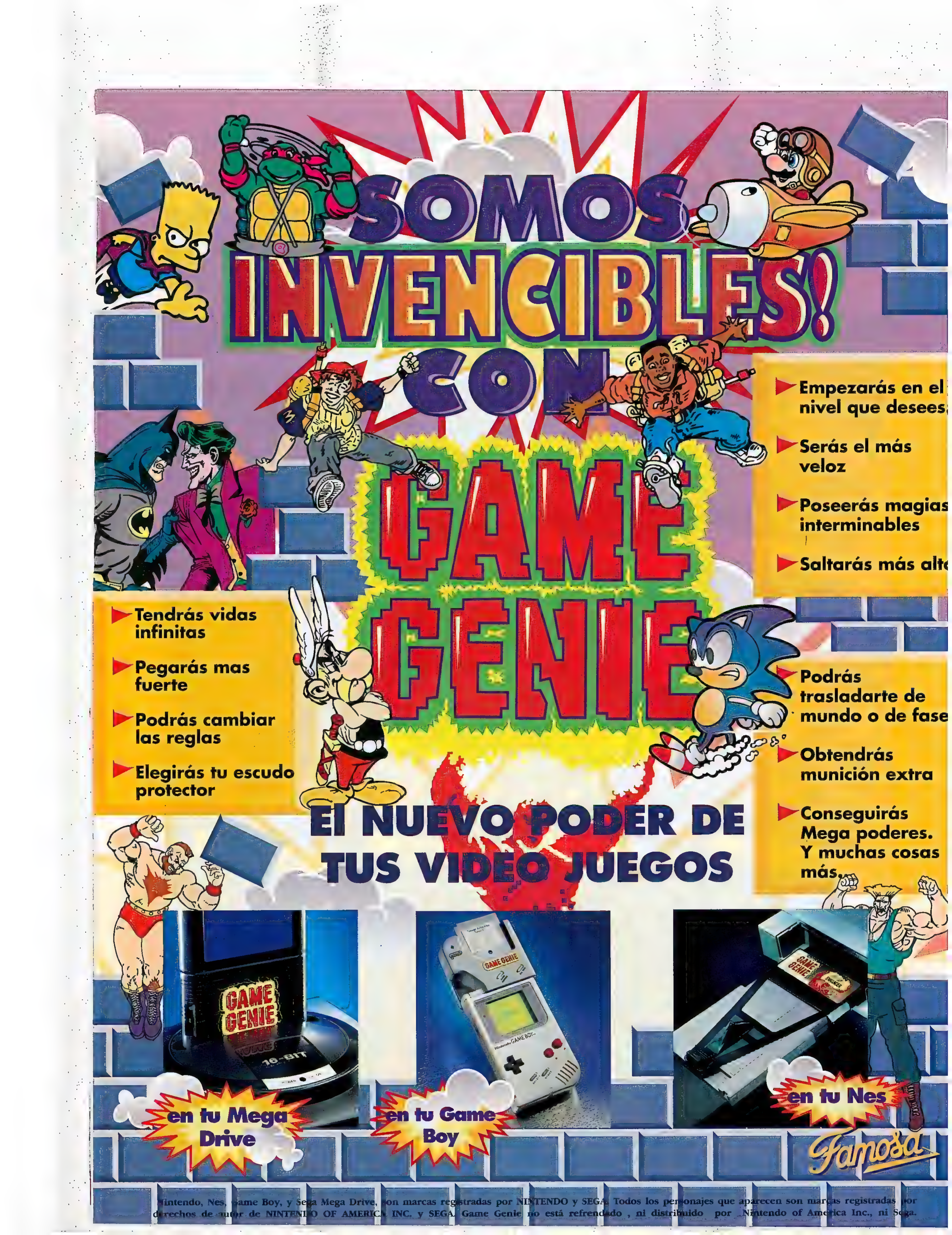
BIFF 1955

BIFF 1985

BIFF 2015



SUPER NINTENDO



SOMOS
INVENCIBLES!
CON
GAME
GENIE
Empezarás en el
nivel que desees
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alt
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
GAME GENIE
Nintendo GAME BOY
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

ENTRA EN UN MU



NDO FASCINANTE

Si además de jugar, quieres aprender, descubre el maravilloso mundo del software didáctico.
Conoce el cuerpo humano, viaja a través del Universo, ejercita tu memoria, aprende inglés y por supuesto, iníciate en el mundo del ordenador.
Todo ello de la manera más sencilla y divertida.



CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 4.595 pts. cada uno.

Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos...

Domicilio...

Población....................................Provincia.......................C.P........

Fecha nacimiento..........................Profesión....................................

FORMA DE PAGO

☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.

☐ Giro postal nº..........................de fecha ....

☐ Tarjeta de crédito

VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular, si es distinto..

SJ

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



CON OLFATO DE GOL







El fútbol es el deporte rey por una simple razón: su atractivo es tan grande que convoca a un extraordinario número de espectadores en los estadios. FIFA INTERNATIONAL SOCCER destaca por su espectacularidad y porque, siguiendo la línea tradicional de Electronic Arts, permite la intervención simultánea de cuatro jugadores. Con estas premisas, es indudable que la diversión está garantizada.



Los simuladores futbolísticos siempre han despertado pasiones, ya que permiten llevar a la consola el más popular de los deportes. Emular las hazañas de las grandes estrellas supone un aliciente difícil de superar, porque todos los aficionados al balompié hemos deseado en alguna ocasión alcanzar la gloria dentro de un marco incomparable como Maracaná o Wembley. Con FIFA INTERNATIONAL SOCCER el sueño puede convertirse en una agradable realidad. Gracias a este cartucho los aficionados al fútbol podrán realizar extraordinarios controles (con el pie, rodilla y pecho) sin perder el dominio del esférico durante el desarrollo de la acción, ejecutar pases a corta o larga distancia y elaborar remates (chilenas, espuelas o planchas) que constituyen todo un prodigio de técnica.



En este juego sólo compiten selecciones nacionales, formadas por jugadores ficticios, en distintas modalidades: amistosos, torneos, copa y liga. En todas estas opciones se eligen hasta ocho equipos, que pueden ser controlados por diferentes jugadores. Además, los contendientes tienen la oportunidad de enfrentarse contra la máquina o entre ellos mismos de modo simultáneo a través del 4 Way Play.

En caso de empate el partido no se decide con una tanda de penaltys. Se celebra una prórroga,





cuyo ganador será aquel conjunto que obtenga el primer gol. FIFA INTERNATIONAL SOCCER presenta, además, otras posibilidades entre las que destacan la opción de elegir el tipo de césped, las condiciones climatológicas del encuentro y la alternativa del fuera de juego. Este cartucho recoge la nueva normativa de la FIFA, en virtud de la cual el guardameta no puede atrapar el balón cedido con el pie por un jugador de su propio conjunto, y la inmediata expulsión del jugador cuando comete una falta y es el último defensa.

Los gráficos del juego son magníficos y los movimientos están reflejados con un enorme realismo y plasticidad. La velocidad es otra de las cualidades más destacadas del cartucho.

Los gritos de ánimo de los aficionados nos permiten sumergirnos en la salsa del fútbol y vivir con toda intensidad la sensación de disputar un encuentro en uno de los históricos estadios del panorama futbolístico internacional.



FUTBOL DE LEYENDA

EUROPEAN CLUB CHAMPIONSHIP otorgaba la emoción de disfrutar de un Campeonato de Europa y emular las hazañas de los históricos del fútbol continental. SUPER KICK OFF tenía dos grandes deficiencias: la amplitud de sus gráficos y su mala perspectiva. FIFA INTERNATIONAL SOCCER ha subsanado estos problemas llevando el verdadero fútbol espectáculo a las consolas.





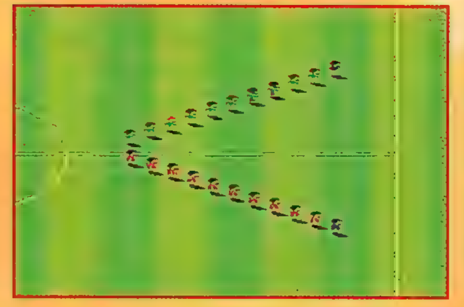


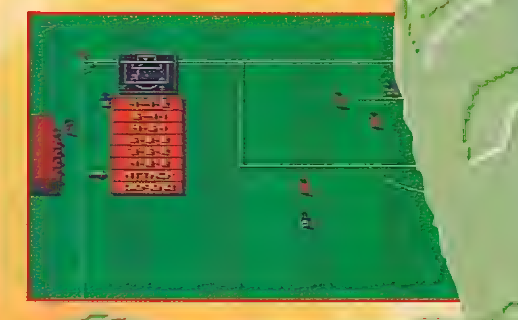
Sensible SOCCER FUTBOL ES FUTBOL

Llega a las consolas de 16 bits de Sega y Nintendo uno de los grandes programas futbolísticos realizados para Amiga y PC. Su realismo y variedad de opciones hacen de SENSIBLE SOCCER un cartucho imprescindible para todos los aficionados que deseen disfrutar plenamente de la emoción de este espectáculo deportivo.









Los magníficos cambios de dirección y la perspectiva aérea permiten considerar a este juego como el nuevo sucesor de KICK OFF. Pese a no tener la espectacularidad gráfica de otros simuladores balompédicos, SENSIBLE SOCCER aporta un realismo excepcional en esta nueva entrega. A diferencia de anteriores versiones, el balón permanece pegado al pie del jugador en los dos primeros niveles. Sin embargo, es en la tercera fase, cuando se pierde esta capacidad, donde se aprecia una mayor sensación de realismo.



Dispone de una impresionante variedad de competiciones, respetando en la mayoría de los casos las normas reglamentarias establecidas por la FIFA en lo referente a grupos, eliminatorias, valor de los goles marcados fuera de casa, cesiones al portero y expulsión directa para el último defensor si comete una falta.

En la celebración de la Liga y la Copa también están perfectamente establecidos, conforme a la normativa vigente, aspectos como el número de equipos, puntos por victoria o la disputa de prórrogas y tandas de lanzamientos desde el punto de penalty. Con esta diversidad de posibilidades el espectáculo está absolutamente garantizado y podréis disfrutar con toda intensidad de la salsa del fútbol.

SENSIBLE SOCCER consta de 64 selecciones europeas y de idéntico número de equipos, también



JUEGOS DEPORTIVOS

LOS ASTROS

En el tercer nivel de dificultad todos los jugadores, salvo las tres figuras de cada conjunto, que poseen mayores cualidades técnicas, pierden el balón al regatear. Estas joyas balompédicas aparecen reflejadas con una estrella amarilla en la pantalla de la alineación inicial y con una negra sobre el número cuando se encuentran en juego.

GRAFICOS	80
MUSICA	78
SONIDO FX	80
JUGABILIDAD	96
TOTAL	93

pertenecientes al Viejo Continente, aunque es posible formar otros conjuntos integrados por unos más que curiosos componentes (vegetales y animales).
Los nombres de los jugadores son similares a los auténticos, respetando plenamente la fisonomía de los verdaderos futbolistas. Además, el guardameta es controlado automáticamente.
Los gráficos de este cartucho no son tan espectaculares como en otros programas, aunque también se pueden ejecutar remates capaces de poner un nudo en la garganta a los espectadores. La rapidez e inmediata identificación de los protagonistas, tanto por sus características físicas como por su dorsal, otorgan a SENSIBLE SOCCER un realismo absoluto.
A diferencia del cartucho para *Super Nintendo*, la versión para *Mega Drive* incluye la opción de cambiar o actualizar las escuadras y el aspecto de los jugadores.

EQUIPOS DE CATEGORIA

Formar parte de uno de los grandes conjuntos del fútbol europeo o convertirte en internacional con tu selección es un lujo que se encuentra al alcance de unos pocos privilegiados. Sin embargo, con SENSIBLE SOCCER esta posibilidad toma cuerpo, ya que os permitirá disfrutar de una sensación reservada para las grandes estrellas del balompié mundial. Unicamente deberás elegir la competición que más te interese y concentrarte en cada uno de los partidos a disputar, puesto que la clasificación no va a ser un objetivo sencillo de conseguir.

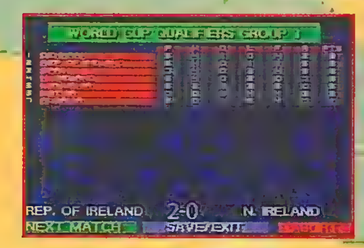
SELECCIONES NACIONALES





Competiciones: Eurocopa de Naciones, Liga de Naciones (16 conjuntos), Copa Maastrich (eliminatorias a una vuelta) y Grupos de Clasificación para el Mundial.

EQUIPOS

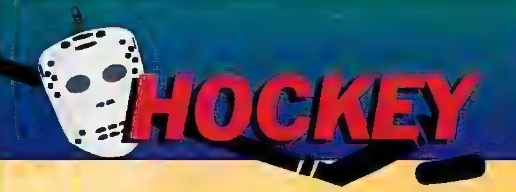




Consta de 64 conjuntos europeos entre los que se incluyen tres españoles: Real Madrid, Barcelona y Deportivo de La Coruña. Las competiciones son: UEFA, Recopa, Copa de Europa y Superliga

OTROS EQUIPOS

Están agrupados por clases, razas o cualquier otro criterio. Las modalidades incluidas son: Liga, Torneo de Pavo, Copa Huevo y Liga Pollo. Sin duda, un toque de exotismo en un juego magnífico.







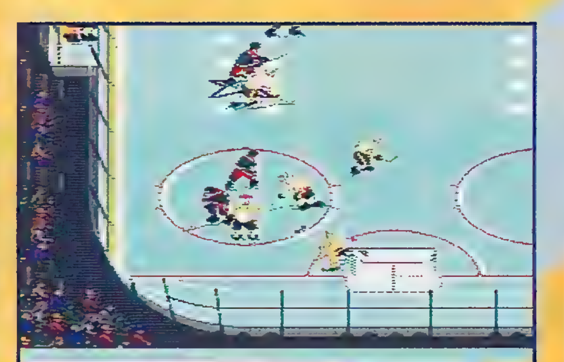
TODA LA VIDA DANDO PALOS





Electronic Arts ha lanzado al mercado un nuevo simulador de hockey sobre hielo. Las mejoras técnicas del cartucho y la actualización de las plantillas, con la inclusión de dos nuevos equipos: Anaheim y Florida, permiten disfrutar plenamente de este espectacular deporte que levanta pasiones en Estados Unidos y Canadá.

El cartucho recoge a los 26 equipos de la liga profesional norteamericana (NHL) y a los dos combinados de las estrellas, formados por los mejores jugadores de la temporada. Los baremos utilizados para determinar las cualidades de los integrantes se basan en su actuación en la temporada 92-93 y se basan en datos como la agilidad, la energía, la potencia de tiro o la precisión en los pases. Una minuciosa comparación con los



VIEJAS GLORIAS

Desde que en 1991 apareció en el mercado EA HOCKEY, **Electronic Arts** ha creado todos los años cartuchos de esta impresionante disciplina. Durante este intervalo de tiempo, apareció también para ***Mega Drive*** MARIO LEMIUX HOCKEY, que ofrecía cuatro opciones diferentes, destacando los lanzamientos de penaltys y la lucha. Las novedades ofrecidas por **NHL**

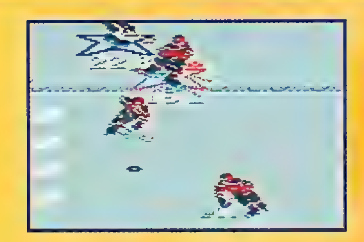


A GOLPE DE STICK

CAMBIO DE ALINEACION

Esta nueva opción consiste en determinar, antes de los partidos, los jugadores que formarán parte de siete alineaciones. Si el juego se detiene, o tenemos la posesión de la bola, se pueden efectuar cambios para dar descanso a la plantilla o cambiar de táctica.





PASE CORTO

Otorga una mayor variedad a las jugadas realizadas durante el encuentro.

LOGOTIPO

En el centro de la pista aparece el logotipo del equipo que juega en casa.

MAS EQUIPOS

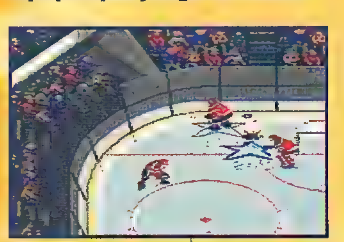
Se introducen dos nuevas formaciones: Florida y Anaheim.





PUBLICO

Las animaciones de los espectadores se han mejorado notabalemente, lo que siempre se agradece.



DIGITALIZACIONES

Las fotos de los jugadores aparecen digitalizadas en la pantalla al analizar las características de cada uno de ellos.



ANGULO CONTRARIO

En las repeticiones de las jugadas se incluye la posibilidad de observar el desarrollo de una acción desde el ángulo contrario.



CUATRO JUGADORES

En un partido pueden participar simultáneamente cuatro jugadores, mediante el periférico 4 Way Play.

ESTADISTICAS

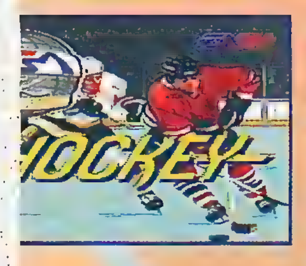
Las estadísticas se han completado y ampliado, especialmente en los datos relativos al juego.

NUEVA COMPETICION

Las tandas de disparos se sustituyen por enfrentamientos entre el portero y un jugador.

PORTERO

El guardameta puede controlarse manualmente. Sus intervenciones han mejorado en calidad.



HOCKEY'94 se centran en el control manual del portero, la participación simultánea de hasta cuatro jugadores en un mismo partido, la inclusión de fotografías digitalizadas con los rostros de los jugadores y la posibilidad de escuchar una banda sonora original compuesta por 72 piezas de órgano.

miembros de los conjuntos rivales puede observarse, digitalizaciones incluídas, antes de los encuentros. Las opciones permiten participar en encuentros de temporada regular, en un torneo por eliminatorias y en una competición donde el portero se enfrenta a un atacante que arranca en solitario desde el centro de la pista.

La calidad gráfica de este videojuego y sus magníficas prestaciones auguran el éxito a este cartucho, aunque se hayan suprimido las peleas.



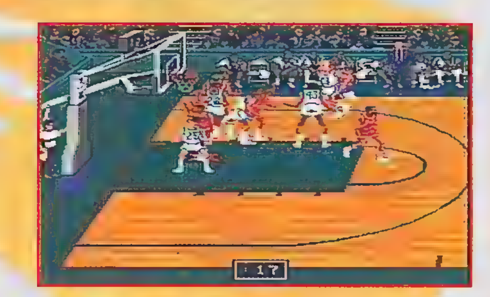


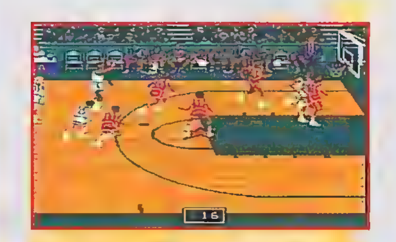
LA ESENCIA DEL MEJOR BALONCESTO

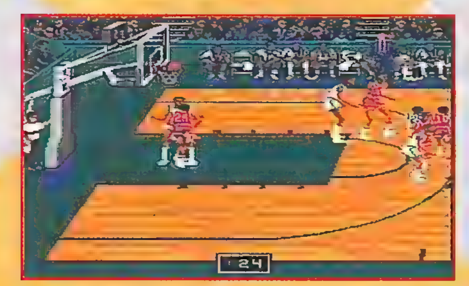


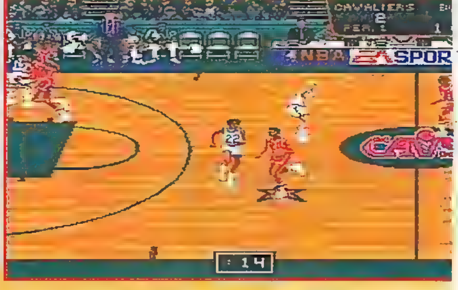
Electronic Arts continúa con la saga de cartuchos de baloncesto iniciada con BULL VS. BLAZERS. Sin embargo, EA NBA SHOWDOWN mejora las prestaciones de su antecesor tanto en el aspecto gráfico como en el número y calidad de sus opciones. Con este juego podréis disfrutar de todo el espectáculo de la mejor liga mundial de baloncesto. Sin duda, un gran acierto para los amantes de este deporte.

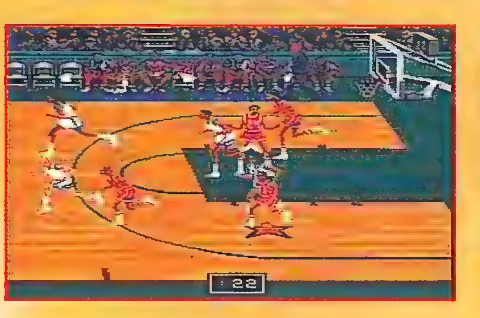
El nuevo cartucho de Electronic Arts incluye los 26 equipos (a diferencia de los 16 presentes en la anterior entrega) que componen la NBA, con todas sus plantillas actualizadas conforme a la temporada 92/93. Las características de los jugadores están basadas en dos aspectos: sus condiciones físicas y sus porcentajes de la anterior campaña. Además, los deportistas mantienen todos sus rasgos físicos reales con lo que el juego adquiere una veracidad absoluta.
EA NBA SHOWDOWN recoge tres competiciones: la Liga Regular, que enfrenta entre sí a los equipos de las Conferencias Este y Oeste, los Play-Offs por el título, que engloban a los mejores conjuntos de la temporada para decidir el ganador del anillo, y el famoso partido de las estrellas, donde los mejores baloncestistas elegidos por el propio público se enfrentan para demostrar su valía en un gran evento. También existe la posibilidad de que dos jugadores pueden reten a la propia máquina o de crear un conjunto inédito con los nombres más importantes de cada una de las escuadras. Por fin podrás formar tu propio equipo de ensueño.
Este cartucho es semejante al BULLS VS. BLAZERS, aunque eleva considerablemente la calidad en

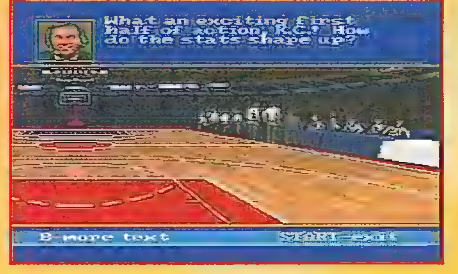














Digitalizaciones

Se incluyen las imágenes digitalizadas de todos los componentes de las distintas escuadras.



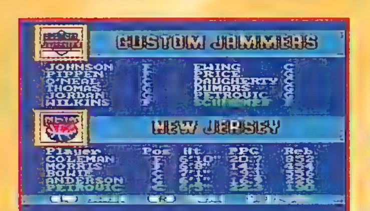
All-Stars

Podrás participar en el encuentro que enfrenta todos los años a las grandes estrellas de la competición.



Liga Regular

Este cartucho introduce una temporada completa de la NBA, sin limitarse exclusivamente a los Play-Offs por el título.

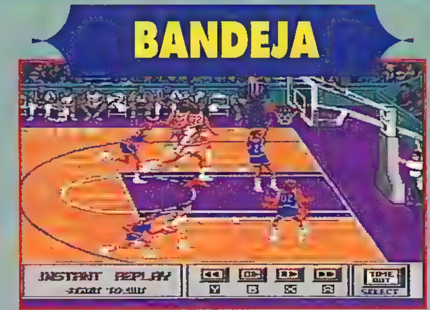


Equipo de ensueño

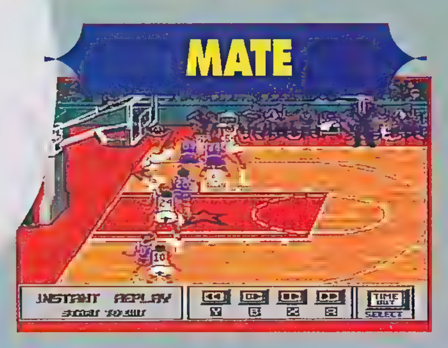
Tienes la posibilidad de crear tu propio equipo, eligiendo a los miembros más importantes de cada una de las 26 formaciones.

EA NBA SHOWDOWN permite ejecutar las jugadas más espectaculares del baloncesto. Con este cartucho podrás emular a tus héroes de la NBA, desarrollando acciones capaces de levantar admiración en el aficionado más exigente.

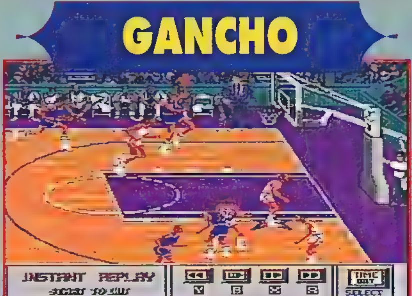
BANDEJA



MATE



GANCHO



MATE DE ESPALDAS



MATE A UNA MANO



TIRO LIBRE

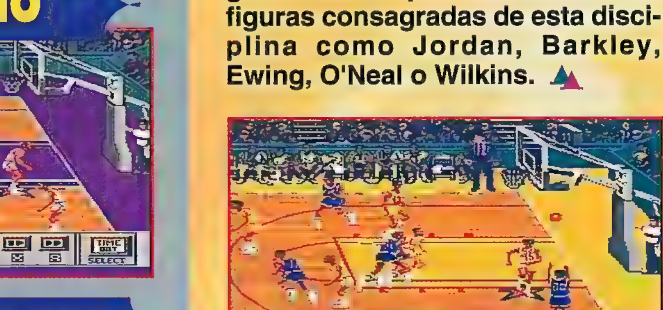


ARO PASADO

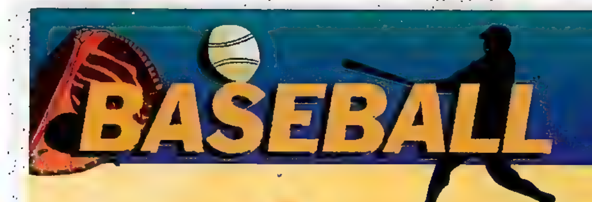


dos elementos básicos: el aspecto gráfico, donde destaca un scroll más suave, y la jugabilidad, aunque en este factor no supera al TECMO SUPER NBA BASKETBALL, que sigue siendo el mejor simulador de baloncesto creado para la *Super Nintendo*.

EA NBA SHOWDOWN permitirá a los grandes aficionados al mundo del basket disfrutar en toda su plenitud con las evoluciones y las jugadas más espectaculares de las figuras consagradas de esta disciplina como Jordan, Barkley, Ewing, O'Neal o Wilkins.



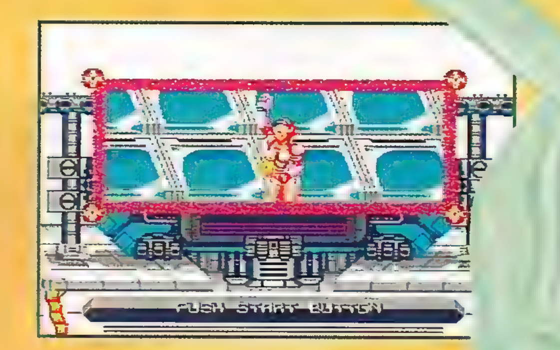






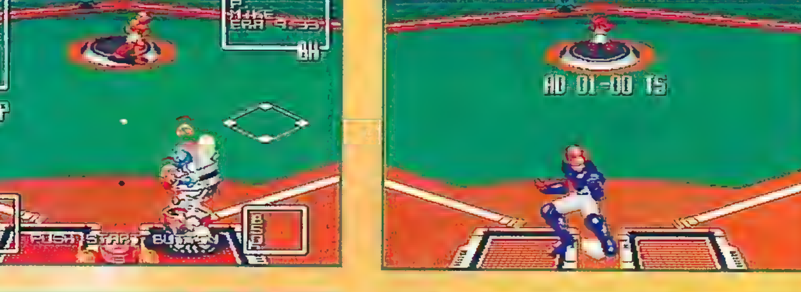
ESTRELLAS DE LA LIGA

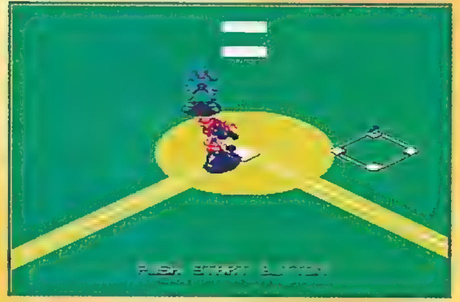
La práctica del deporte de elite pasa por momentos buenos y malos. Tras las vacas flacas para el béisbol, en el año 2020 llegó otra primavera con la incorporación de impresionantes robots y de jugadores humanos (hombres y mujeres) plenos de potencia y precisión. Un nuevo orden deportivo emerge y consigue el éxito popular gracias a su alta tecnología y acciones espectaculares.

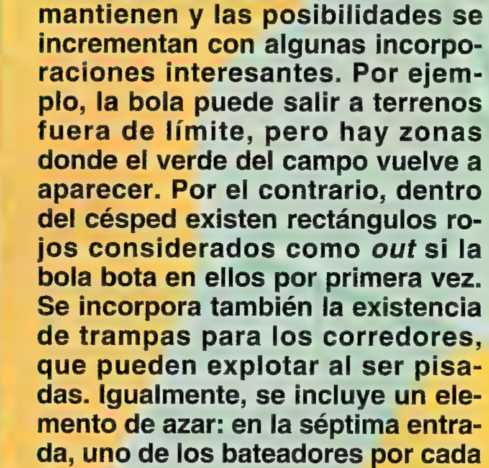






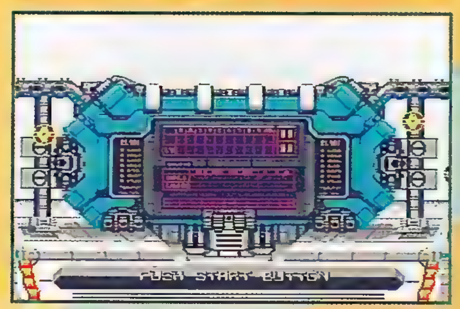


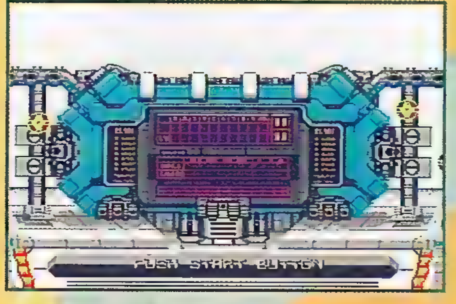




Este cartucho, fiel conversión de otro excelente juego del mismo nombre habilitado para la *Neo Geo*, reúne las mejores características de los buenos programas deportivos. En su desarrollo se dan cita la fiel ejecución de un deporte que se presta como pocos al sector de los videojuegos y una espectacularidad innegable, así como la posibilidad de disputar ligas con varios niveles de dificultad, enfrentamientos entre dos jugadores humanos y la posibilidad de incrementar el rendimiento del equipo a final de temporada gracias a la contratación de mejores y más efectivos jugadores.

Las reglas de esta especialidad se mantienen y las posibilidades se incrementan con algunas incorporaciones interesantes. Por ejemplo, la bola puede salir a terrenos fuera de límite, pero hay zonas donde el verde del campo vuelve a aparecer. Por el contrario, dentro del césped existen rectángulos rojos considerados como *out* si la bola bota en ellos por primera vez. Se incorpora también la existencia de trampas para los corredores, que pueden explotar al ser pisadas. Igualmente, se incluye un elemento de azar: en la séptima entrada, uno de los bateadores por cada





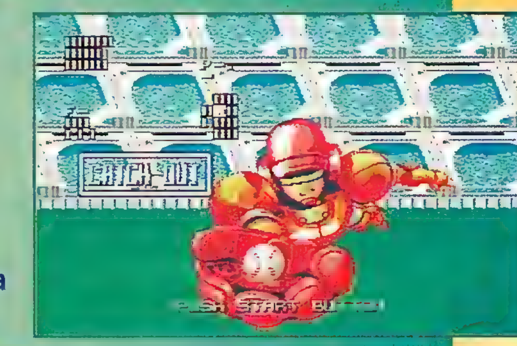


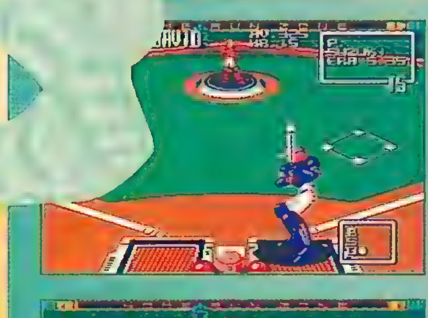
equipo se ve potenciado en cuanto a su juego se refiere. Sólo se sabrá cuál es si tenemos en cuenta puntualmente sus estadísticas.
Atención, porque los robots pueden estropearse y los reservas son mediocres. En lo que se refiere a los humanos, si tienes dinero –ganas distintas cantidades en función de tus aciertos–, puedes aumentar su blindaje y llevar a cabo contrataciones que mejoren el potencial de tu equipo.
Como puede suponerse, un juego como este –el primer deportivo para la *Mega Drive* que cuenta con 16 megas– también contempla la posibilidad de robo de bases, sustitución de jugadores, elección de *pitcher* y *fields*, o habilidad de un jugador para colocarse en el terreno de juego –tanto en el interior como en el exterior del campo– o coger la pelota y lanzarla mientras se juega en defensa. Las estadísticas que aparecen son bastante completas y resultan muy esclarecedoras para el desarrollo del partido.
En el juego se alternan robots y humanos (tanto hombres como mujeres), formando parte de un mismo equipo. Cualquier bateador puede ser alcanzado por el lanzamiento de un *pitcher* y caer lesionado. Si la lesión es grave, una ambulancia aérea lo transportará y será inmediatamente sustituido.
El cartucho permite dos ligas diferentes –la Apasionante y la Combativa– con seis equipos en cada una de ellas.
Durante un campeonato hay que enfrentarse tres veces al resto de los equipos. El primer puesto, aun en caso de empate con la máquina, da derecho a participar en las Series Mundiales.

A LA DEFENSIVA

El *pitcher* o lanzador se mueve a derecha o a izquierda y lanza la pelota con el botón C. Los efectos se pueden efectuar pulsando D. Si se pulsa hacia arriba durante el lanzamiento, este será más lento; por el contrario, será más rápido si se pulsa hacia abajo. Existe una opción de pelotas trucadas: primero es necesario apretar el botón B y después el C con la dirección deseada. En la pantalla aparecen informaciones como premios, velocidad de la bola y la llamada del árbitro.

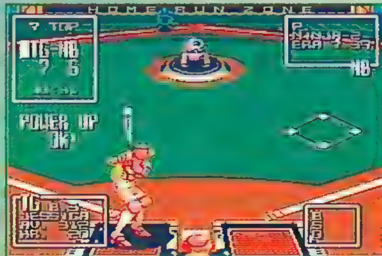










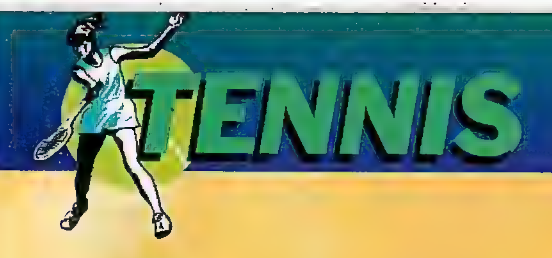


ATAQUE CONTUNDENTE

Existen cuatro complejos cuadros de estadísticas en cada una de las pantallas que ofrecen una gran cantidad de información como el nombre del bateador, la puntuación, el recuento de bolas (*strikes* y *outs*), la posición y las bases. Realizar una carrera completa es bastante complicado, porque la pelota no se va jamás a la grada.
Para que el golpe tenga mayor fuerza, tu cuerpo deberá estar lo más alejado posible de la bola, aunque intentando ejecutar un impacto recto.

YELLOW JUMP PADS INCREASE JUMPS
FAIR ZONE
2 RED BALL TRAPS STOP THE BALL





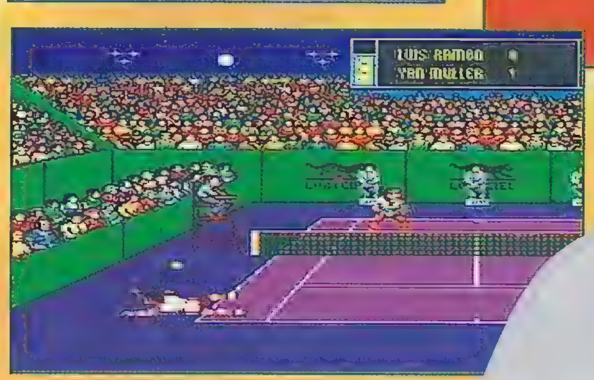


INTERNATIONAL TENNIS TOUR '92

VAMOS A ECHAR EL RESTO

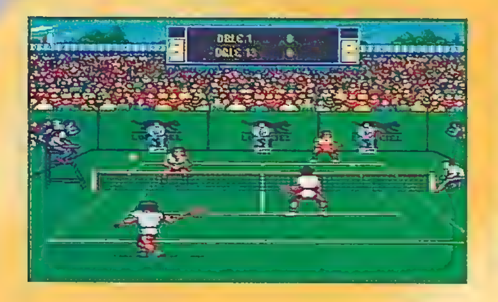
Este cartucho es una conversión de un juego con idéntico nombre realizado para PC. Hasta ahora, en nuestro país sólo había un simulador tenístico denominado SUPER TENNIS para Super Nintendo. Con esta nueva entrega se cubre, por tanto, una extensa laguna que impedía disfrutar del apasionante mundo de la raqueta en la consola de 16 bits de la multinacional japonesa.

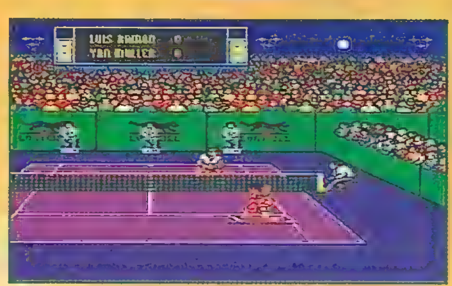


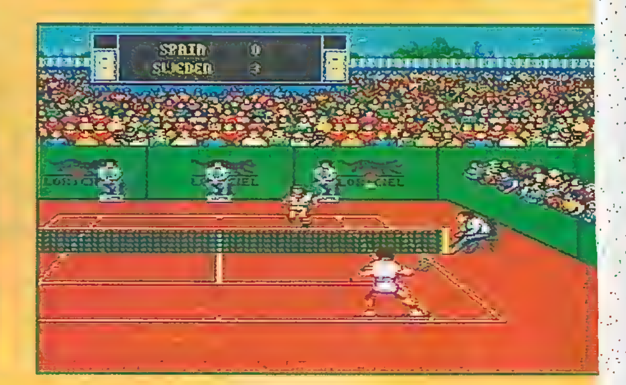


En INTERNATIONAL TENNIS TOUR, 32 jugadores, representantes de 16 países, luchan por conseguir el mejor puesto dentro del ranking mundial de esta disciplina. Para conseguir su objetivo, los jugadores pueden enfrentarse en tres modalidades: encuentros con la propia máquina, disputa de partidos de exhibición y participación en torneos.
Sin embargo, el verdadero reto de los tenistas reside, fundamentalmente, en dos competiciones: la Copa de Naciones y el Campeonato Mundial individual. En la primera de estas disciplinas, dos representantes de un mismo país, al estilo de la Copa Davis, luchan para imponerse a los demás países participantes. En la segunda modalidad, los tenistas juegan en una serie de torneos celebrados por todo el mundo. Este hecho supone un importante coste económico (participación y desplazamiento). Por lo tanto, es conveniente disputar aquellos que se desarrollen en los lugares más cercanos para evitar un desfase presupuestario.

Los resultados obtenidos determinan la cantidad de dinero percibido y los puntos, que dictaminarán vuestra clasificación definitiva en el ranking internacional. El cartucho dispone de cuatro tipos de superficies (tierra batida, rápida, hierba y pista cubierta), que tienen una incidencia directa en la velocidad de la bola.
El juego en el nivel más avanzado es bastante rápido y permite la eje-







Campeonato de Naciones

Los equipos nacionales de los diferentes países, formados por dos jugadores, se enfrentan entre sí. Consigue el triunfo el país que logre tres victorias en los cinco encuentros disputados (4 individuales y 1 de dobles). El sistema es similar al que se utiliza en la Copa Davis o en la Copa Federación.

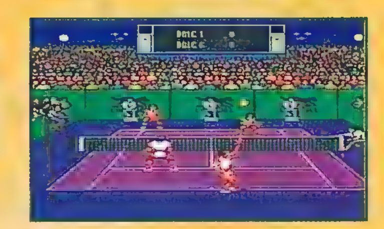


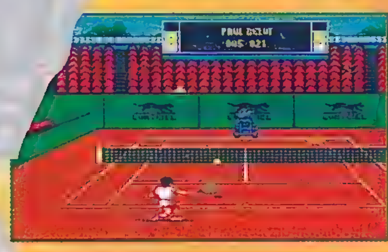


Campeonato del Mundo

En un amplio abanico de torneos celebrados en distintos lugares del mundo, deberéis luchar para obtener una buena posición en el ranking internacional. Los torneos se disputan en diferentes superficies y las victorias harán que aumenten vuestras ganancias.

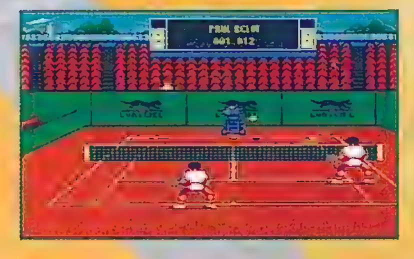






Práctica

Permite perfeccionar el saque. El objetivo es situar la bola en el punto que indica la máquina.

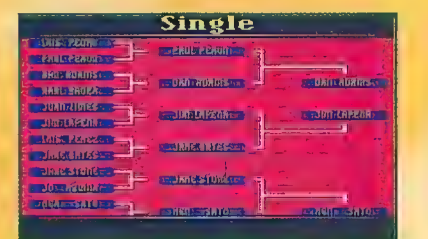




Exhibición

Esta opción se realiza a un sólo partido y con el nivel elegido.





Torneo

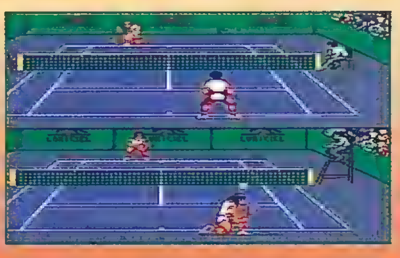
La competición se celebra entre 32 tenistas a modo de eliminatorias directas.

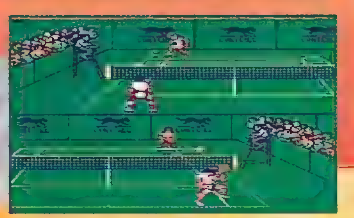


cución de todo tipo de golpes (dejadas, globos, voleas, saques). Destaca fundamentalmente el golpe realizado en *plancha*, cuya espectacularidad es una de las claves de este cartucho.
Los efectos de sonido son extraordinarios, alcanzando cotas de enorme veracidad.
Ahora, jugar en las pistas de Roland Garros, Wimbledon o Flushing Meadows no constituirá ya una bonita fantasía, sino toda una realidad. A pesar de la variedad de opciones , la jugabilidad y la perspectiva impiden a INTERNATIONAL TENNIS TOUR ser un digno heredero del cartucho SUPER TENNIS, el simulador tenístico por excelencia, pionero en los principios de la *Super Nintendo*.

CON PERSPECTIVA

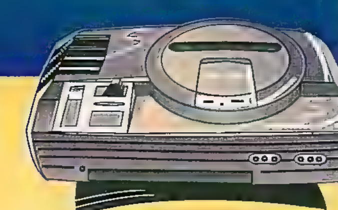
Cuando dos contendientes utilizan el juego, ya sea en la modalidad en individual o en dobles, la pantalla se divide en dos para no perjudicar al jugador de la parte superior. De esta manera los dos podrán ver su campo y el contrario.







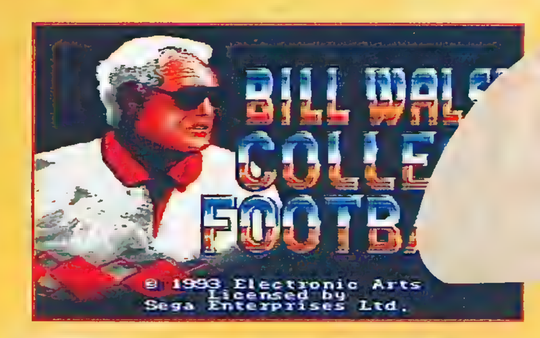
GRAFICOS	68
MUSICA	75
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	72
TOTAL	70



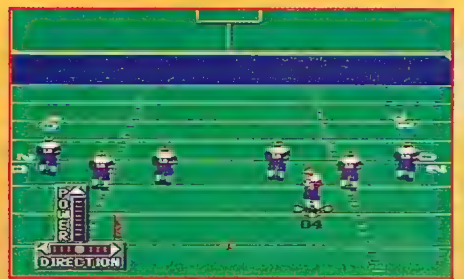
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

ESTO ES AMERICA

Pocas son las disciplinas deportivas con aceptación popular que se han quedado al margen de las conversiones realizadas por EA Sports. Su propensión a cuidar con esmero los cartuchos de fútbol americano no se ha visto recompensada por las preferencias de los usuarios españoles. BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL traslada la emoción de la liga universitaria de este deporte a nuestras consolas.











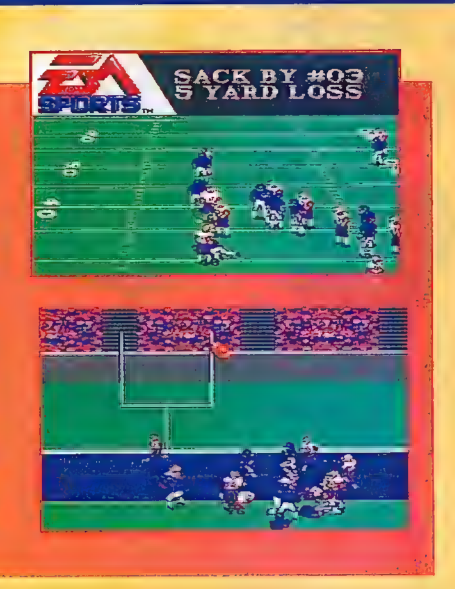


En este programa destacan los nuevos puntos de vista del terreno de juego, con unas dimensiones más acordes a las reales, y un renovado sistema de elección de jugadas.

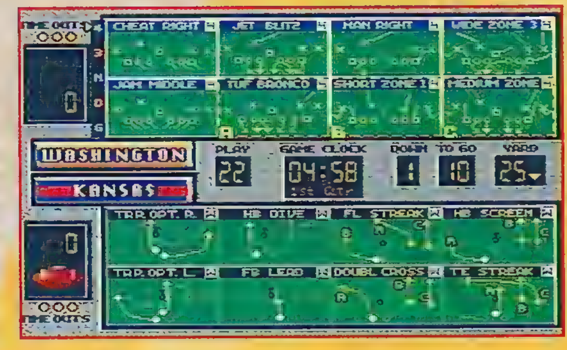
Para presentar cualquier cartucho de fútbol americano realizado por EA Sports hay que hacer obligada referencia al magnífico JOHN MADDEN FOOTBALL, estandarte de los simuladores de esta disciplina deportiva.
La diferencia entre los reglamentos del deporte universitario y profesional del fútbol americano son mínimas, como escasas también son las mejoras de este cartucho respecto a su antecesor. La principal novedad es la utilización del periférico *4 way play*, con el que se multiplica la diversión, proporcionándonos combinaciones impensables hasta ahora: jugar cuatro contra la máquina, disputar un dos contra dos, o luchar uno contra tres.
El resto de innovaciones se refieren a la dinámica del programa y a su configuración. Destacan los nuevos planos, con dimensiones más acordes; el renovado sistema de elección de jugadas; y, fundamentalmente, la posibilidad de repetir la jugada (hecho muy habitual en los juegos de esta compañía), pero desde dos puntos de vista, el ataque y la defensa.
Otra de las innovaciones técnicas más importantes reside en la completa desaparición de los *passwords* para dar paso a un sistema mucho más simple. Cada vez que apaguemos la consola, y siempre que estemos en una competición liguera, el cartucho grabará auto-

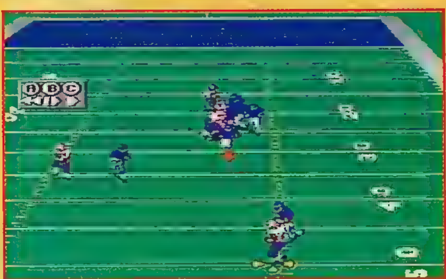
LAS REGLAS

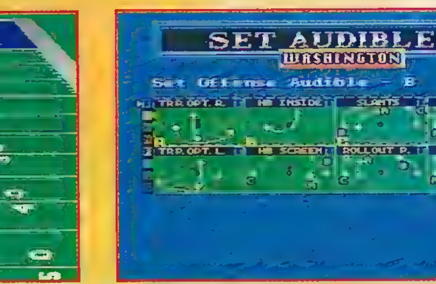
La principal norma de este programa otorga 25 segundos para la elección de jugada, lo que provoca un mayor dinamismo en el desarrollo del juego. Una vez transcurrido este tiempo, el equipo infractor será penalizado con cinco yardas. Otra diferencia es que los sacks (intercepciones de la pelota) al quarterback (lanzador) cuentan como estadística de 'rushing yards' o avance por carrera, es decir, contabiliza cero yardas avanzadas. Por último, cuando el portador del balón posa una rodilla en el suelo se considera que está en fuera de juego y nadie puede tocarle. Algo parecido a la petición de marca en el rugby tradicional europeo.



máticamente el momento en el que nos hemos quedado. Una vez hemos empezado el partido, todo se desarrolla como en otros juegos similares. Sin embargo, este cartucho tiene detalles muy significativos como: los *audibles*, que permiten enmendar errores en la elección de las jugadas tanto de ataque como de defensa. Para elegir esta posibilidad sólo es necesario pulsar un botón y después decidir entre tres jugadas preconfiguradas, que casi siempre nos sacarán de un apuro.
Las alternativas de juego son las mismas que en otros programas de fútbol americano de esta compañía: exhibiciones, play-offs y all-time play-offs. En esta última opción tenemos la oportunidad de jugar con los mejores 16 equipos de todos los tiempos, incluyendo a los campeones nacionales de los años 70, 80 y 90.
No olvidéis que la versión universitaria de este deporte difiere de la profesional. Por lo tanto, leed atentamente las normas incluídas en el cartucho para que no os perdais durante los encuentros.









En el fútbol universitario existe la posibilidad de elegir, después de un touchdown (atravesar la línea de marca con el balón entre las manos), entre patear a palos o realizar jugada. Si decidimos jugar, se ejecuta igual que una acción tradicional: se coloca la pelota en la línea de tres yardas del adversario para conseguir un touchdown en una sola jugada. Si se logra, habremos conseguido dos puntos (uno más que si hubiéramos transformado el lanzamiento).



GRAFICOS	75
MUSICA	73
SONIDO FX	72
JUGABILIDAD	76
TOTAL	74

CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350



SOCIOS 2.950

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 2.500



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
P.V.P. 7.600

TELEMACH (PARA PC)
SOCIOS 6.100



SOCIOS 29.900



Al comprar tu MEGA ACCION o MEGA PACK de regalo el MULTICASE

Por la compra de un MEGA CD de regalo el MEGASTICK



SOCIOS 49.900

SOCIOS 16.490



GAME GEAR + COLUMNS + ALIMENTADOR DE CORRIENTE
P.V.P. 18.220


TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS
7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS
1.750
GASTOS DE
ENVIO
250 PTAS.
POP & soft
CLUB
canadian
LOS
super
juegos
OFERTAS
SOLO
VALIDAS
PARA
DICIEMBRE
Al comprar la SUPER
NINTENDO ALL STAR de
regalo el MANDO CONTROL
SOCIOS
29.900
SOCIOS
6.990
SUBBUTEO CLUB +
ARBITROS + BANQUILLO
ENTRENADOR
P.V.P. 7.880
SIN GASTOS
DE ENVIO
canadian



GOOF TROOP

HAMBRE CANINA

Goofy y su hijo Max son dos de los personajes de dibujos animados más emotivos de la factoría Disney. Ahora, los dos se enfrentan a una nueva aventura en Spoonerville Island. Este cartucho destaca fundamentalmente por su gran jugabilidad, que supone un atractivo añadido para un juego simpático dotado con todos los ingredientes necesarios para convertirse en éxito.



Capcom siempre ha destacado por sus cuidadas producciones, característica que les ha valido uno de los primeros puestos entre las compañías fabricantes a lo largo y ancho del mundo. Desde hace tiempo, sus programadores han encontrado una buena fuente de ideas en los personajes de la casa Disney. Ahora, fruto de esta productiva relación, aparece un inteligente y apasionante cartucho basado en la serie televisiva que actualmente se emite en España.

La historia comienza cuando Goofy y su hijo Max, en su día de pesca, reciben la inoportuna visita de Pete y de su vástago PJ, que deciden amargar la existencia a nuestros protagonistas conquistando Spoonerville Island, una isla paradisíaca poblada por pacíficos isleños. La única so-

GOOFY



Este perro, pese a su torpeza, siempre sale victorioso.

MAX



La torpeza debe ser heridataria, porque es igual que su padre.

PETE



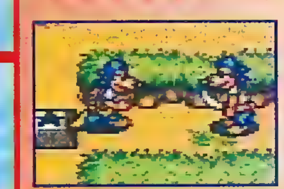
Pete, alias 'patapalo', ha reunido un buen grupo de piratas.

PJ



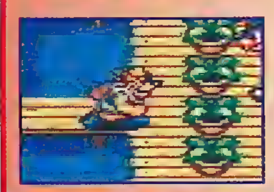
Pete Junior tiene todas las virtudes de su indeseable padre.

JOLLY



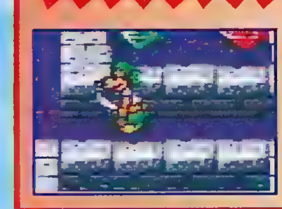
Es el pirata más tonto del grupo y su única habilidad es molestar.

ROGER



Es igual de tonto y patán que Jolly, pero le sobrepasa en kilos.

JACK



Es hábil con la espada. Si no te apartas comprobarás lo frío que es el acero.

ROB



Cuidado porque puede desbaratar la solución de los puzzles.



GANCHO

Sirve para golpear a los enemigos y para atrapar objetos. Utilízalo como puente en ciertos lugares.



CAMPANA

Al hacerla sonar, todos los enemigos te seguirán. Ten cuidado porque puedes ser presa fácil.



TABLA

Es útil para construir puentes en los lugares donde no se puede utilizar el gancho.



PALA

Cava donde el color de la tierra lo marque. Aparecerán joyas y comida que te darán fuerza y vidas extra.



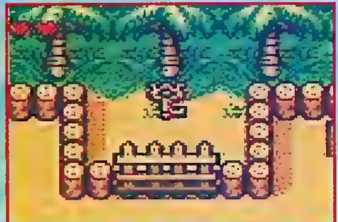
VELA

En ciertos lugares oscuros aumenta la visión de los personajes.



LLAVES

Para cogerlas debes resolver un puzzle. Te permiten abrir puertas.



LLAVES MAESTRAS

Abren las puertas que conducen al jefe de final de fase.

lución a este problema está en manos de nuestra famosa pareja. Padre e hijo deben limpiar la isla de piratas utilizando la astucia, la habilidad y, muchas veces, la inteligencia. Los aficionados a la serie ZELDA para la *Super Nintendo* estarán como pez en el agua rondando por los recovecos del archipiélago. Pese a todo, el juego se configura como un enorme puzzle cargado de intensos momentos de acción. Los más pequeños disfrutarán dejando fuera de combate a tunantes bucaneros, y los más grandes, resolviendo complicados



JESTER



Desde su parapeto lanza barriles a diestro y siniestro.

RAP



Cuando se convierte en bola, arrasa todo lo que se ponga a tiro.

PASSWORDS

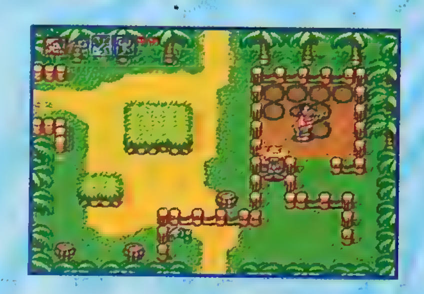
Estas opciones constituyen una excelente ayuda a la hora de superar los tramos más complicados del cartucho.






rompecabezas. Buen sonido, mejores gráficos y fantasía a raudales completan una aventura que no tiene desperdicio.

CARLOS YUSTE



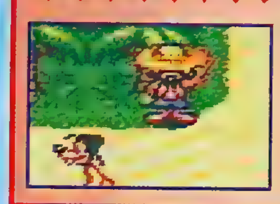
He aquí un truco muy útil: cuando hayas terminado de cavar la tierra y no quede ningún agujero por abrir, sal de la pantalla y vuelve a entrar. Puedes conseguir hasta ocho vidas.

RAMBLE



Lanza largas llamaradas que te paralizan, pero que no te destruyen.

ISLEÑOS



Te darán valiosa información sobre la situación de los piratas.

DEFENSAS





La principal defensa es coger los objetos que encuentres dispersos por la pantalla y lanzarlos a la cabeza de los adversarios, que caerán fulminados. También puede servir de ayuda momentánea golpear al enemigo con el gancho para paralizarle durante un corto periodo de tiempo. Si hay mar cerca, puedes borrar a tu enemigo del mapa empujándole hasta que caiga al océano.



CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 4
JUGADORES: 2
VIDAS: 3
FASES: 5
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	90
SONIDO FX	77
JUGABILIDAD	93

- Es un juego válido para niños y mayores.
- Tiene la dificultad justa para hacer el juego divertido.
- Gráficos muy buenos, en la línea Disney.
- Fomenta el juego en equipo.
- El argumento es un poco soso.
- Cinco niveles saben a bastante poco.

TOTAL 85

Nos encontramos ante un juego que pone a prueba vuestra habilidad y fantasía. Si además lo unimos con la magia Disney, tenemos una mezcla perfecta.


ELIJA
los MEJORES del
93

ZETA

tiempo

interviu

Dinero

woman

MAN

PRIMERA LINEA

Fortuna SPORTS INTERNATIONAL

CO&CO

EDICIONES B GRUPO ZETA

ARDI

rondaIBERIA

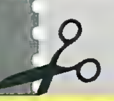
ORO

Novedades

CONEXION

EMPRESAS

Jeans CULT



RECORTE POR LA LINEA DE PUNTOS O FOTOCOPIE ESTE CUPÓN



ELIJA los MEJORES del 93

RELLENE ESTE CUPÓN CON SUS DATOS PERSONALES:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

CIUDAD .... TEL ....

PROVINCIA .... C.P. ....

VALORES HUMANOS

JULIO IGLESIAS ZAMORA
PRINCESA IRENE DE GRECIA
MANUEL PIÑA
GESTORAS POR LA PAZ
CRUZ ROJA
S.M. SOFÍA DE GRECIA
CASCOS AZULES
MÉDICOS SIN FRONTERAS
JESÚS CASTRO
ASOCIACIÓN NACIONAL DE DONANTES DE ÓRGANOS
....

IMAGEN PÚBLICA

S.M. JUAN CARLOS DE BORBÓN
S.A.R. FELIPE DE BORBÓN
JUAN ANTONIO SAMARANCH
FEDERICO MAYOR ZARAGOZA
JOSÉ MARÍA MENDILUCE
LUIS ROJAS MARCOS
VERÓNICA BLUME
HÉROES DEL SILENCIO
JULIO IGLESIAS
SANTIAGO GRISOLÍA
....

POLÍTICA

FELIPE GONZÁLEZ
JOSÉ MARÍA AZNAR
JUAN MARÍA ATUTXA
CARMEN ALBORCH
MIGUEL ROCA
MANUEL FRAGA
NICOLÁS REDONDO
JOSÉ LUÍS CORCUERA
JULIO ANGUITA
JUAN ALBERTO BELLOCH
....

ECONOMÍA

FRANCISCO LUZÓN
EMILIO BOTÍN
ISIDORO ÁLVAREZ
MARIO CONDE
JOSÉ MARÍA AMUSÁTEGUI
JOSÉ MARÍA CUEVAS
ÓSCAR FANJUL
MERCÉ SALA
ANTONIO CATALÁN
CÁNDIDO VELÁZQUEZ
....

DEPORTES

MIGUEL INDURÁIN
SERGI BRUGUERA
FERMÍN CACHO
JUAN A. SAN EPIFANIO
CARLOS CARDÚS
ARANTXA SÁNCHEZ VICARIO
ARVIDAS SABONIS
PEP GUARDIOLA
"BEBETO"
BLANCA ARES
....

ARTE Y CULTURA

PALOMA O'SHEA
MARIO VARGAS LLOSA
FRANCISCO UMBRAL
ANTONIO LÓPEZ
ARANTXA ARGÜELLES
JOAQUÍN CORTÉS
GUSTAVO VILLAPALOS
ANTONIO GALA
MANUELA VARGAS
SANTIAGO CALATRAVA
....

PROYECCIÓN SOCIAL

BALTASAR GARZÓN
MARINO BARBERO
JOSÉ IGNACIO LÓPEZ DE ARRIORTÚA
ISABEL SARTORIUS
CHABELI IGLESIAS
JESULÍN DE UBRIQUE
ENRIQUE PONCE
ANA BOTELLA
INOCENCIO ARIAS
JUDITH MASCÓ
....

MEDICINA Y CIENCIA

JUAN PÉREZ MERCADER
MARGARITA SALAS
MARIANO BARBACID
MANUEL PERUCHO
JOSÉ ANTONIO TAGLE
RAFAEL NÁJERA
VERÓNICA BLUME
RICARDO DEXEUS
FRANCISCO GRANDE COVIÁN
BERNARDO NADAL
....

CINE Y TEATRO

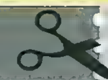
PEDRO ALMODÓVAR
JAVIER BARDEM
ARIADNA GIL
BIGAS LUNA
PACO RABAL
ELS COMEDIANTS
ANTONIO BANDERAS
MARIBEL VERDÚ
JUAN ECHANOVE
JUANMA BAJO ULLOA
....

MÚSICA

MANOLO TENA
ROSARIO
EL ÚLTIMO DE LA FILA
LUZ CASAL
JOSÉ CARRERAS
CRISTINA Y LOS SUBTERRÁNEOS
BARRICADA
KIKO VENENO
ANA REVERTE
AINOHA ARTETA
....

RADIO Y TELEVISIÓN

RAFFAELA CARRA
EMILIO ARAGÓN
LUIS DEL OLMO
IÑAKI GABILONDO
PACO LOBATÓN
ANTONIO MERCERO
MARTES Y TRECE
JOSÉ MARÍA GARCÍA
MERCEDES MILÁ
JOSÉ MARÍA CARRASCAL
....



ENVÍELO AL APTDO. 97 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES (MADRID) ANTES DEL 15 DE DIC.



Aladdin

Aladdin ha llegado también a la ***Master System*** con un juego que refleja magia y encanto por sus cuatro costados. El argumento, basado en el clásico cuento de las Mil y una Noches, gira en torno a un joven ladronzuelo que encuentra una lámpara encantada con un genio en su interior capaz de concederle cualquier deseo por extraño que parezca.

Los problemas del muchacho comienzan cuando un malvado visir, experto en artes arcanas, descubre la existencia de la lámpara. Así empieza una persecución terrible e implacable.

El juego está dividido en siete fases. Cada una de ellas se compone de un nivel, excepto la primera y la segunda que están constituidas por dos y tres sub-niveles respectivamente.A pesar de ser un cartucho sumamente

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

FASE 6

FASE 7

fácil, se trata, sin duda alguna, de una de las mejores creaciones realizadas para la consola ***Master System***, sobre todo debido a su extraordinario virtuosismo técnico.

Los movimientos de los escenarios son brillantes y los personajes están magníficamente elaborados. En definitiva, podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que nos encontramos ante un trabajo de artistas.

CARLOS F. MATEOS



SOBRESALIENTE

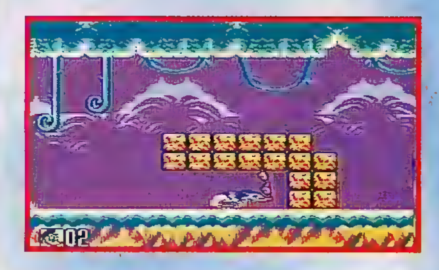
Sega ha conjugado en esta versión lo mejor de sus predecesores, aunando la jugabilidad y los gráficos de la ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.



MASTER SYSTEM



DEEP DUCK TROUBLE





SIN TROPIEZOS
Hay que guardar el equilibrio en las plataformas, pues no tendrás una segunda oportunidad para superarlas.

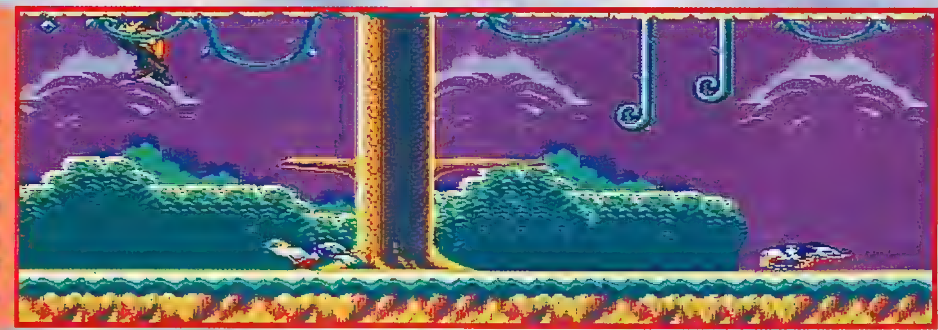


Qué ocurriría si al pato más famoso de Disney se le sacara fuera de su tradicional y fantástico entorno? Probablemente se encontraría con serias dificultades al no contar con la ayuda de sus amigos. La recreación de una aventura de estas características ha sido el propósito de este nuevo cartucho de **Sega** con la necesaria licencia de Disney. El resultado final ha sido un juego que sigue las mismas directrices del LUCKY DIME CAPER, diseñado también con tan sólo ocho bits de potencia. Se aprecian algunas similitudes con el clásico SUPER MARIO BROS III, en cuanto al encubrimiento de objetos y la fabricación de plataformas a partir de bloques de piedra.
Pese a que los movimientos de Donald están ralentizados, los programadores han mantenido sus gestos y posturas caricaturescas. Los gráficos recrean una extensa gama de escenarios tales como la jungla, un paisaje volcánico o un valle plagado de aves de la Era Jurásica. La variedad y el contraste de la paleta cromática y las músicas son dos alicientes más del juego.





MOMENTOS DE TENSION
Competir en velocidad con un peludo gorila de la selva es una osada apuesta por parte de este patoso protagonista que, para colmo de dificultad, es arrastrado por un vertiginoso scroll lateral.





ACCION SUBLIME

La variedad de acción que contiene este cartucho asegura la diversión y el entretenimiento.



90

"PERDIDO EN TU CIUDAD"

SOLO EN CASA 2.
PERDIDO EN NUEVA YORK

¿La recuerdas?

SUPER JUEGOS y FOX VIDEO te ofrecen la posibilidad de ser guionista de cine.

Seguro que tú también puedes inventar mil aventuras. Escribe el guión de *Perdido en tu ciudad* y gana:

Primer premio: una videocámara.

Segundo premio: tres lotes de diez películas.

Tercer premio: cinco lotes de tres películas.



BASES

No existe límite de edad.
Los trabajos deberán remitirse con tu nombre y con el cupón que aparece en esta página antes del 31 de enero de 1994.
El resultado se publicará en la revista SUPER JUEGOS de marzo de 1994.

FOX VIDEO



CUPON

Recorta este cupón y envíalo cumplimentado junto con tu guión a: Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell 13. 28009 Madrid. Indica en una esquina del sobre "Perdido en tu ciudad".

Nombre...

....

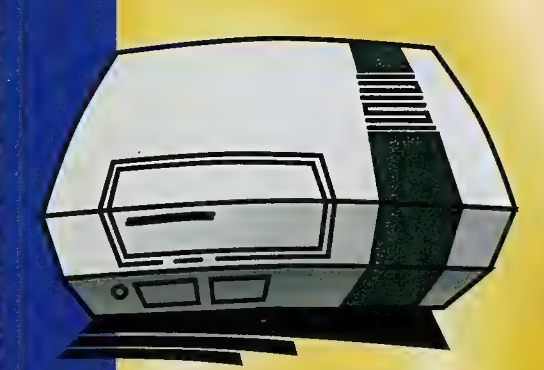
Dirección..

Provincia ....

C. Postal...

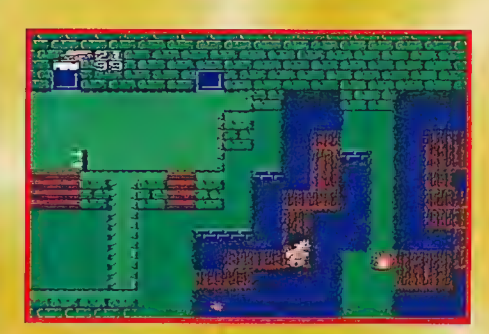
Teléfono..

NES



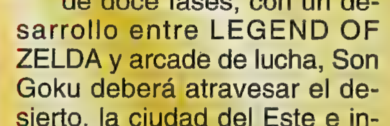
DRAGON BALL

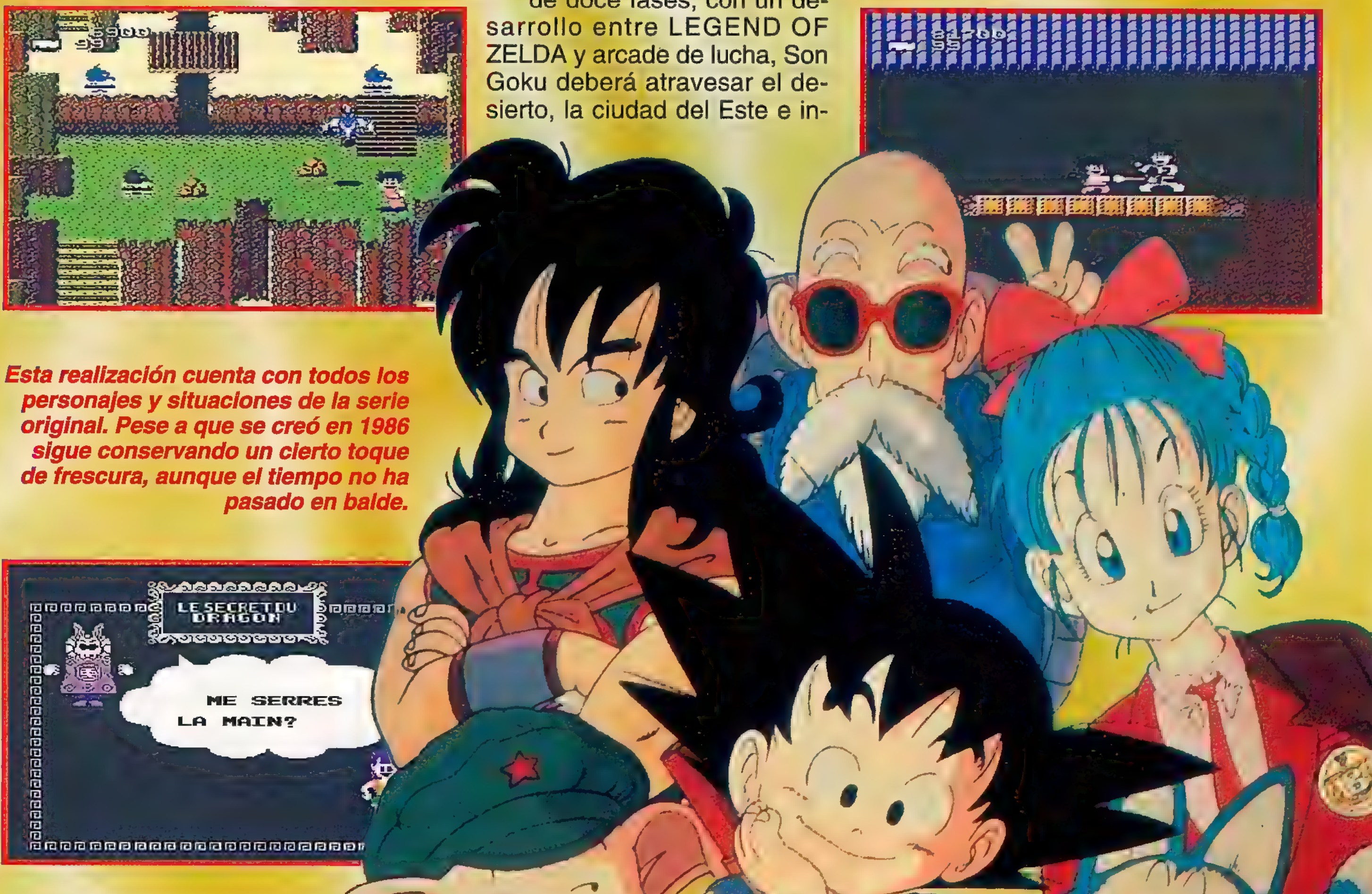






Por fin, llega hasta nuestras fronteras la primera adaptación realizada por **Bandai** en 1986 de **DRAGON BALL**. Esta versión para ***NES*** corresponde a los primeros episodios de la serie, cuando Son Goku y Bulma inician el viaje para encontrar las legendarias siete bolas mágicas del Dragon Sagrado, Shen Ron. Durante el camino encontrarán, además de toda clase de peligros, bastantes amigos como el Maestro Tortuga Duende, Yamsha o el lascivo Puar. El villano de la historia, el malvado y diminuto Rey Pilaf, también pretende conseguir las bolas y, junto a sus dos compinches, les pondrá las cosas muy difíciles a Son Goku y sus amigos. A través de doce fases, con un desarrollo entre LEGEND OF ZELDA y arcade de lucha, Son Goku deberá atravesar el desierto, la ciudad del Este e in-





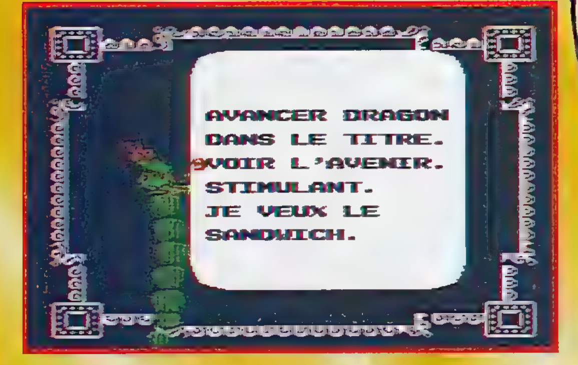
Esta realización cuenta con todos los personajes y situaciones de la serie original. Pese a que se creó en 1986 sigue conservando un cierto toque de frescura, aunque el tiempo no ha pasado en balde.

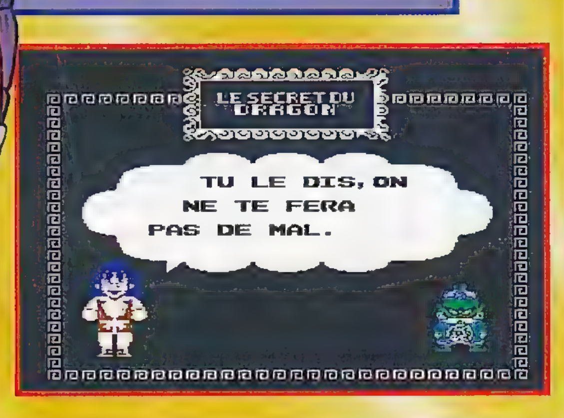
LUCHAS CON TARJETA

La última incursión de Son Goku y sus amigos en la ***NES***, más conocida como ***Famicom*** en Japón, no ha sido en cartucho o en disco, sino en tarjetas de códigos de barras. A estas alturas, seguro que todos estais al tanto de la fiebre tarjetera que está invadiendo las islas niponas, gracias a BARCODE BATTLER y a juegos similares. Por ello, **Bandai** ha sacado un nuevo sistema de entretenimiento, de nombre Datach Joint Rom, que conectado a la ***NES***, permite combinar los cartuchos de toda la vida con los códigos de barras. El primero de estos juegos es una nueva versión de **DRAGON BALL Z**, que combina un RPG en el sentido más puro con los cartuchos de lucha tradicionales.

データック JOINT ROM SYSTEM DATACH
テータックは、超低価格なミニカセットのドッキングステーションだっ!!







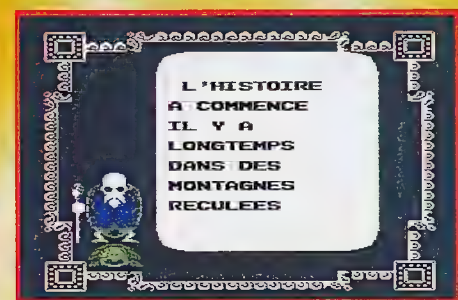
cluso viajar hasta la luna para conseguir las esferas, única vía para que el dragón Shen Ron pueda concederle su deseo.

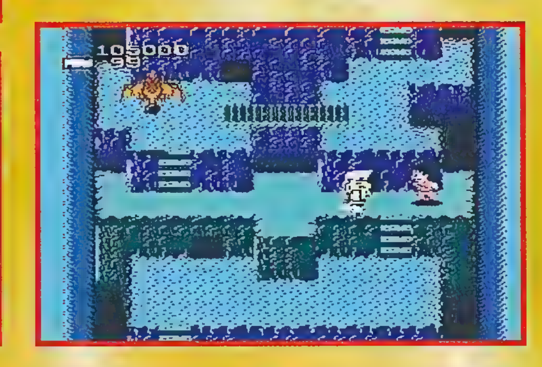
El paso del tiempo no perdona, y **DRAGON BALL** es un buen ejemplo de ello. Puede que en 1986 este cartucho fuera lo más, pero a estas alturas el juego se ha quedado obsoleto.



A pesar de ello, hay que reconocer que este cartucho sigue siendo divertido de jugar. Tiene un desarrollo bastante variado y posee todos los personajes y situaciones de la serie original, lo que le convierte en un cartucho imprescindible para los amantes de la serie y una opción bastante recomendable para el resto de usuarios de esta consola de ocho bits.







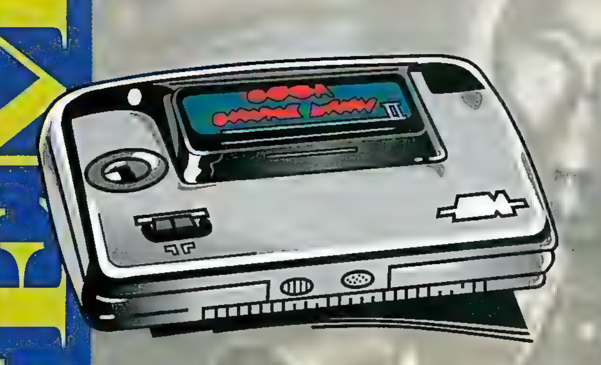


MUY DIVERTIDO

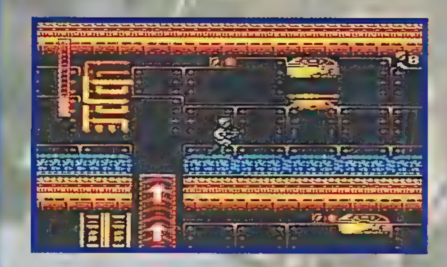
Sin ser una maravilla, **Bandai** ha trasladado el universo DRAGON BALL a la ***NES*** sin descuidar ni la jugabilidad ni el factor diversión. Indicado para los fanáticos de la serie



74



STAR WARS



Esta adaptación para *Master System* se propone recrear el filme del modo más fidedigno posible. El resultado ha sido semejante al logrado con la versión para *NES*, con gráficos simples pero enriquecidos a base de colores primarios. Un gran aliciente para conseguir ayuda durante el juego son los movimientos de los protagonistas, Luke Skywalker o Hans Solo, que pueden ser potenciados en velocidad y altura. Otro punto fuerte del cartucho son los desplazamientos virtuales del Halcón Milenario, nave famosa por alcanzar una velocidad cinco veces superior a la de la luz. Con él debes atravesar una lluvia de meteoritos, lo que será más fácil en función de la Fuerza acumulada en fases anteriores. La música, inspirada en la banda sonora de la película, se ha modernizado con ritmos rap.

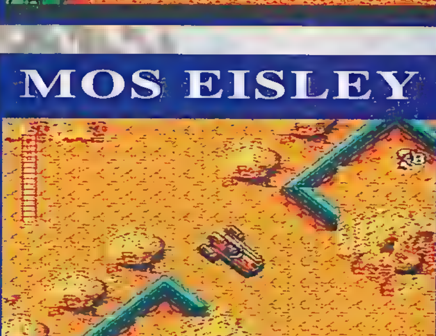
EL HANGAR



HAN SOLO

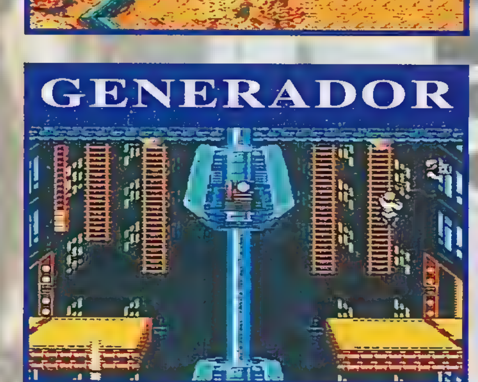


MOS EISLEY

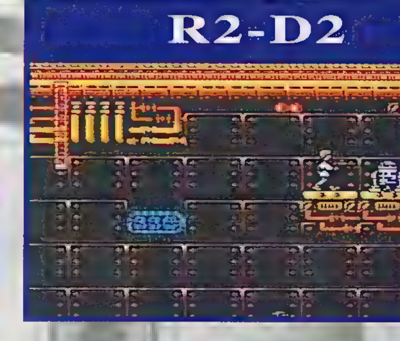


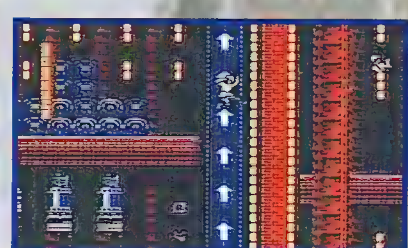


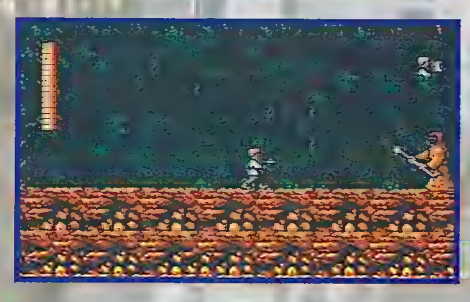
GENERADOR



R2-D2











FIEL ADAPTACION

Sin duda alguna, la mayor virtud de este cartucho es que **LucasArts** ha respetado al máximo el original cinematográfico







TOP RANKING TENNIS

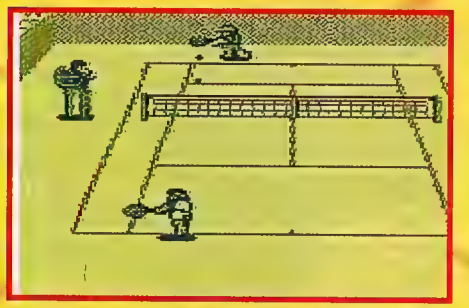
GRABAR PARTIDAS

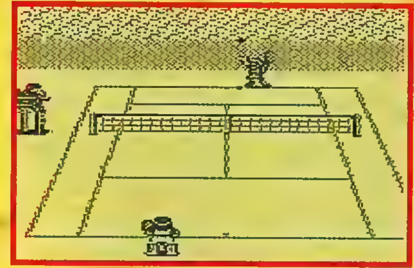
Una vez que ascendamos o descendamos de puesto en el ranking, el cartucho grabará automáticamente los resultados. Hasta un total de cuatro serán las opciones que tendremos para crear jugadores competentes.

SELECT PLAYER.

NAME.	SHOT	RUN	RK
▷JOSE	A	C	55
MAY	A	A	45
-------	-	-	---
-------	-	-	---

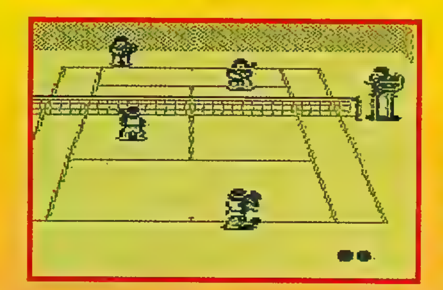
OFFICIAL GAME.
PRACTICE GAME.
NEW ENTRY
DELETE
Nintendo RANKING



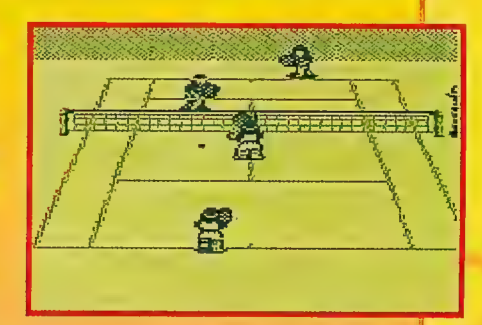


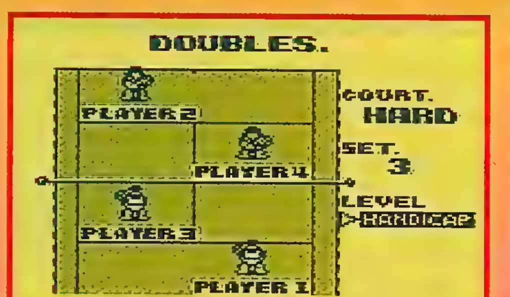
Mucho tiempo ha pasado desde la aparición, hace casi tres años, del famoso TENNIS de ***Game Boy***. No era el juego definitivo, pero tenía cosas verdaderamente increíbles para aquella época: sonido estéreo y una jugabilidad endiablada.
Evidentemente, todo evoluciona con el tiempo. Después de presenciar la llegada del mismísimo Mario o del héroe caballeresco Link, pocas cosas nos faltaban por ver en la pantalla de una ***Game Boy***, y una de ellas es la que aquí os presentamos. **TOP RANKING TENNIS** es un compendio de buenas opciones que no tiene nada que envidiar a los simuladores de la misma especie existentes para otras consolas superiores.
Una de las cualidades más atractivas que ofrece el cartucho es que pueden jugar hasta cuatro tenistas a la vez con un adaptador especial que

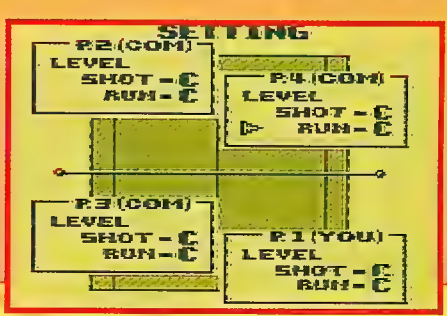
DOBLES PAREJASS

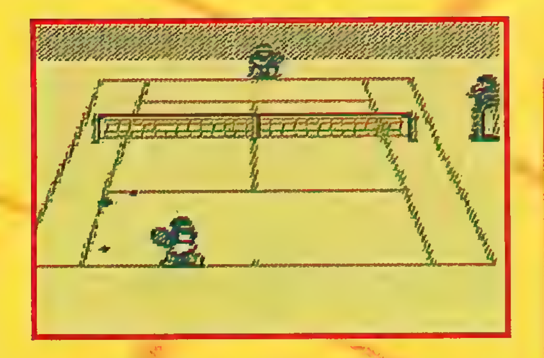


En esta llamativa opción, en la que pueden competir los cuatro usuarios simultáneamente, podemos elegir desde el tipo de pista en el que se disputará el partido hasta el número de sets que se van a jugar o el nivel de habilidad, suponemos que innato, de cada uno de los participantes. Debido a su dinamismo y variedad de posibilidades se trata, sin duda alguna, de la opción más atractiva que presenta el **TOP RANKING TENNIS**.





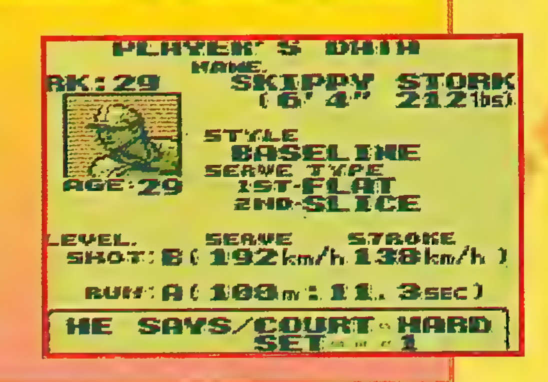


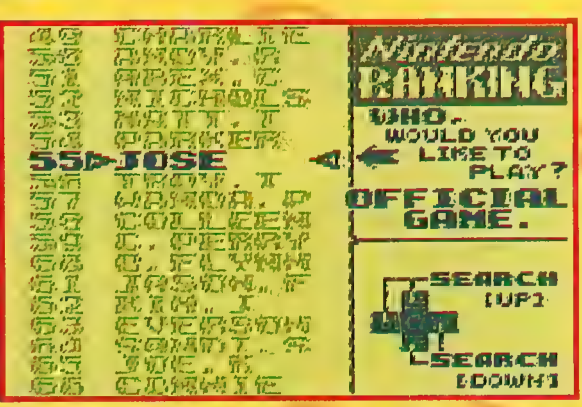


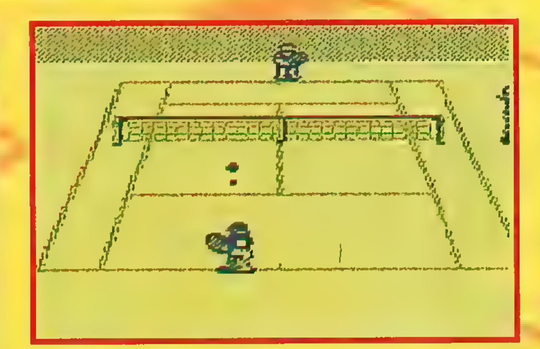
ya se vendía hace tiempo junto a F1 RACE.
El argumento es, evidentemente, el de siempre: la razón de ser del tenis no es otra que dar raquetazos. Sin embargo, el programa presenta novedades en cuanto a su desarrollo.
En este juego, a diferencia de otros similares, no existen las competiciones del Grand Slam. Ni Roland Garros, ni Winbledon ni el Open USA hacen acto de presencia. Aquí sólo tenemos una lista de cien jugadores, clasificados por los méritos adquiridos en anteriores partidos. Dentro

LAS ESTADISTICAS

Antes de disputar cualquier partido en la modalidad de competición, tendremos acceso a una pantalla que ofrece muchos datos. Una vez estudiada por el jugador, esta información puede ser muy orientativa acerca de la dificultad de la eliminatoria a la que tenemos que enfrentarnos.



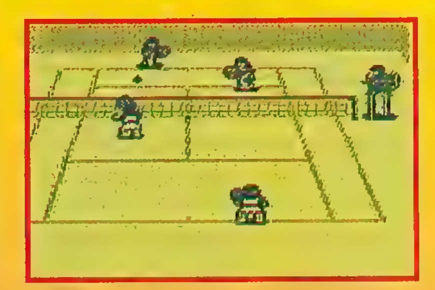


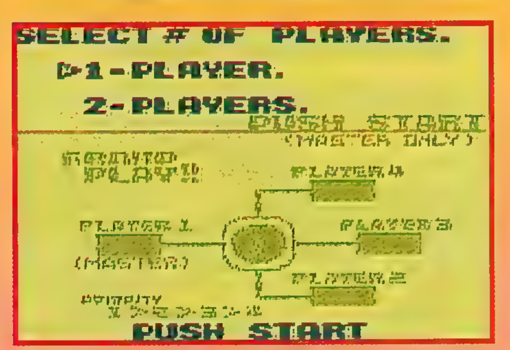


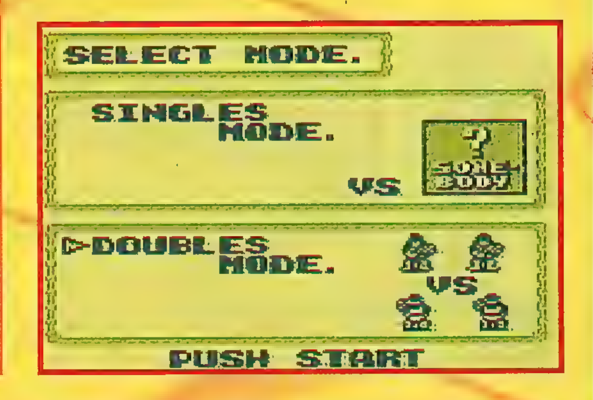
de esa clasificación, en la que en un principio ni tan siquiera aparecemos, hay que abrirse paso a base de victorias en partidos directos contra cada uno de los rivales.
Para escalar posiciones en el ranking hay que derrotar a los jugadores que se encuentran por encima en la clasificación.
Este simulador puede convertirse en el más atractivo juego del año en su género. Jugar al tenis entre cuatro es una ocasión única de diversión que no podéis dejar pasar.

ADAPTADOR PARA CUATRO

Este insigne periférico se vendió junto a F1 RACE, un juego divertido que pasó sin pena ni gloria. Ahora toma una nueva dimensión al aparecer **TOP RANKING TENNIS.**
Si el primer juego distribuido en nuestro país sobre este deporte era divertido a dos bandas, léase, con dos jugadores humanos, imagináos cómo lo pasarán los afortunados que experimenten con esta maravilla.
La única desventaja de este periférico es que son necesarios cuatro cartuchos y el mismo número de consolas para poder disfrutar de esta modalidad de juego.









ESCENARIOS

Segundo título que aparece en nuestro país con indudables posibilidades de éxito. Calidad con mayúsculas y diversión a raudales lo hacen indispensable en cualquier ludoteca.

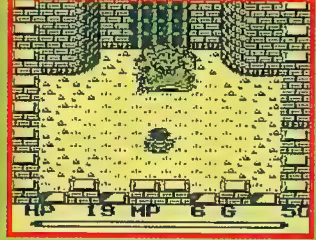


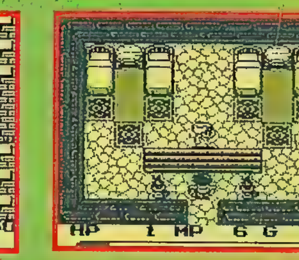
92



MYSTIC QUEST

Parece que las compañías se han decidido, por fin, a realizar aventuras épicas con héroes de mundos olvidados y señores oscuros. **Square**, responsable del juego que nos ocupa, es la creadora de la saga FINAL FANTASY para ***NES*** y ***SNES*** y, más recientemente, de THE SECRET OF MANA. Precisamente, en **MYSTIC QUEST** el argumento trata sobre un gran árbol llamado Mana.
El cartucho rememora ciertos detalles de LEGEND OF ZELDA, el épico juego de aventuras por excelencia de **Nintendo**. En esta ocasión, el mundo de la magia se ve en peligro por la actuación nada honesta



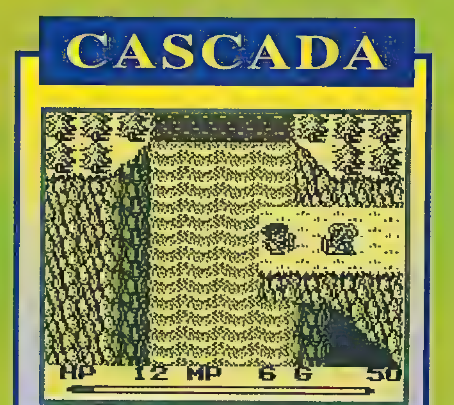


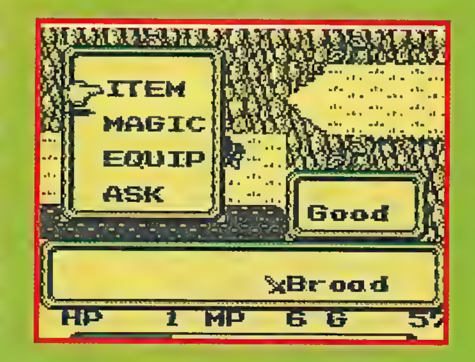


de un tal Dark Lord. Así, nuestra misión consiste en reestablecer el orden y la paz.
El desarrollo del juego es conocido. Los gráficos, con una perspectiva preciosa, contribuyen a que todas y cada una de las fases y actos tomen un cariz misterioso. Las músicas son para nota. Por lo demás, y si habéis visto el mencionado ZELDA, no tenemos nada más que comentar.
MYSTIC QUEST es la segunda entrega de un género hasta ahora descuidado en ***Game Boy***. LEGEND OF ZELDA abrió la veda con la que **Nintendo España** parece dispuesta a inundarnos. Sólo les falta a este tipo de juegos una traducción que los haga más comprensibles para el público español. Recomendable y altamente bonito.

CASTILLO

CASCADA





CUEVAS



MONTAÑA



TOPPLE



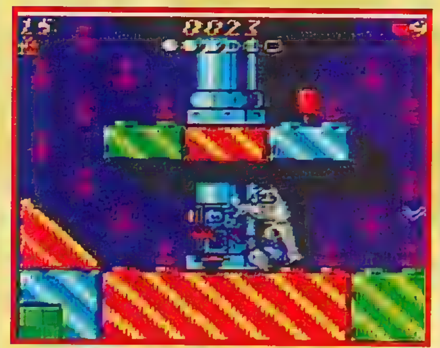


FALLA EL IDIOMA

MYSTIC QUEST es un cartucho notable que tiene como único inconveniente el idioma.









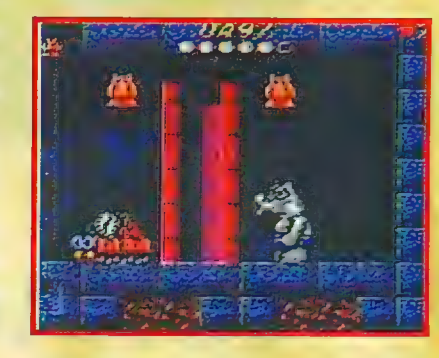


El pequeño Bruno debe ejercer labores propias de Sherlock Holmes para resolver el imaginario secuestro de su padre.

Es apreciable el esfuerzo que está realizando **Sega** por favorecer a sus consolas más pequeñas. Dentro de esta política, la compañía japonesa ha recurrido en más de una ocasión a utilizar como reclamo dibujos Disney en sus juegos. El caso de la mascota de este cartucho, del que ya existía una versión anterior para ***Mega Drive***, es similar, ya que proviene de una famosa serie de dibujos animados alemanes. En esta nueva aventura el protagonista, Bruno, un pequeño elefante en pañales, se propone rescatar a su padre de una imaginaria banda de malignas criaturas. Sus suposiciones no son más que fantasías infantiles pero, pese a ello, Bruno pone todo su empeño y recoge los objetos que se han caído de la cartera de su papá para utilizarlos en su investigación. Los gráficos, que recrean siete escenarios diferentes, son de bastante calidad, dado el pequeño tamaño de la pantalla de esta consola.

Las plataformas no juegan un papel clave en la dinámica del cartucho, pero merece la pena resaltar una fase en la que tienen que superarse utilizando inteligentemente el peso de esta pequeña mascota.

Los passwords y la posibilidad de grabar la partida añaden un grado más de facilidad para terminar felizmente nuestra aventura. Diversión con *happyend* incluido, ¿qué más se puede pedir?





INGENIOSO

Es difícil encontrar juegos que no hagan apología de la violencia. Si a esto añadimos unos buenos gráficos, tendremos un cartucho idóneo para los más pequeños.



78

BITAMINA

PARA TU PC

super PC

Nº 7 - DICIEMBRE - 1993. 750. PTAS

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

INFORMES

IMPRESORAS Y SIMO 93

DESPLEGABLE

COMO OPTIMIZAR EL ORDENADOR

ESPECIAL

PROGRAMAS DE OCIO

2 DISQUETES DE REGALO

LAS MEJORES OFERTAS DE ESTAS NAVIDADES

2 DISKETTES CON PROGRAMAS COMPLETOS EN CADA NUMERO

2 DISKETTES CON PROGRAMAS COMPLETOS EN CADA NUMERO

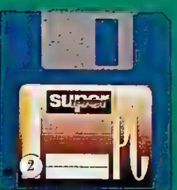
2 DISKETTES CON PROGRAMAS COMPLETOS EN CADA NUMERO

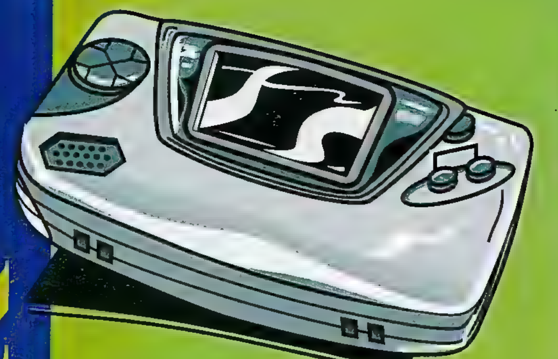
ESTE MES:



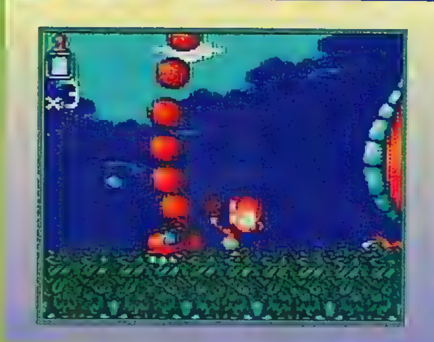
DISKETTE 1: WORDSTAR 6 (I). Primera entrega de uno de los procesadores de texto más famosos del mercado.

DISKETTE 2: SHAREWARE. Las mejores utilidades y juegos de Shareware para los sistemas MS-DOS y WINDOWS.





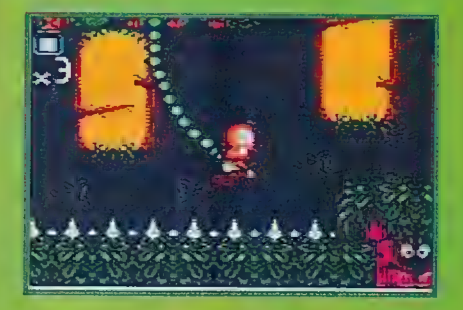
ENEMIGOS FINALES



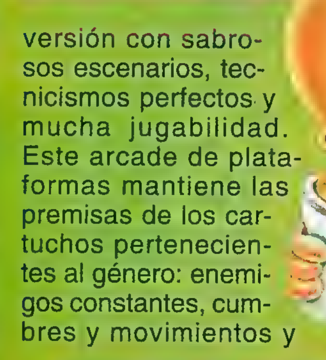

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

De todos es conocida CHUCK ROCK, la epopeya prehistórica creada por **Core Design**, esos magos del bit que han creado un estilo propio haciendo videojuegos. Si revolucionaria era la adaptación de la segunda entrega para ***Mega Drive,*** **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK** para ***Game Gear*** es una versión con sabrosos escenarios, tecnicismos perfectos y mucha jugabilidad. Este arcade de plataformas mantiene las premisas de los cartuchos pertenecientes al género: enemigos constantes, cumbres y movimientos y saltos que han de ser usados con habilidad. Las músicas y efectos hacen buenas las posibilidades de la máquina, y los coloristas gráficos elevan hasta cotas altas la puntuación de este cartucho. Aunque **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK** antepone la diversión a la calidad, no se olvida nunca del entretenimiento. Este cartucho es muy divertido y le sobran razones para triunfar.

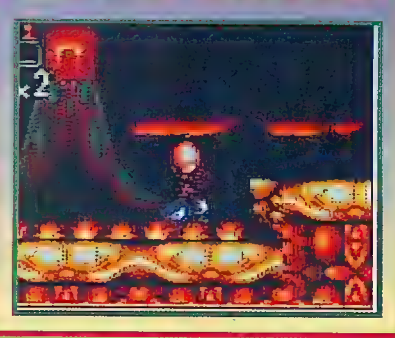
SALTAR

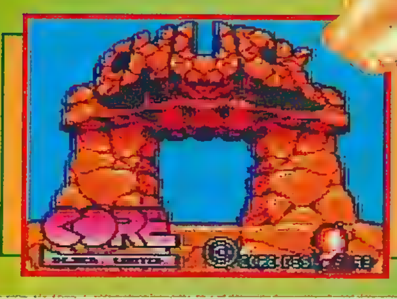



GOLPEAR




PASEAR





JUGABLE

Core Design se decanta por la calidad y el buen trato jugable hacia el usuario con este **CHUCK ROCK II, SON OF CHUCK**, lo que no es poco.



82


GP Informatica





DARKWING DUCK

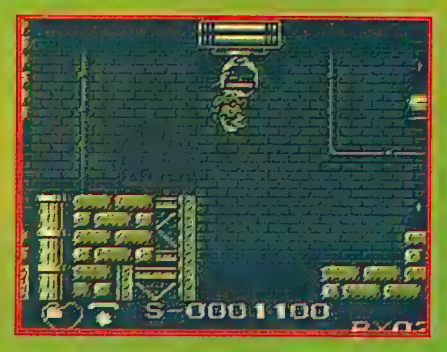




BRIDGE



Capcom parece empeñada en inundar las pantallas de nuestras ***Game Boy*** con lanzamientos animados de la factoría Disney, con la que tiene firmados acuerdos de exclusividad para el desarrollo de productos.
Ahora le toca el turno al famoso pato Darkwing, cuyas andanzas cómicas en la televisión hacen las delicias de los más pequeños. Esta vez, un malvado de los de siempre ha hecho de sus intereses una desgracia colectiva y no hay quien lo pare, salvo el héroe de turno.
Volviendo a los orígenes, **DARKWING DUCK** no es un despliegue de medios o concepciones revolucionarias. Como arcade de plataformas, aplica la filosofía de otras producciones de **Capcom**. MEGA MAN en todas sus apariciones, BIONIC COMMANDO, DUCKTALES o TALESPIN son nombres que nos vienen a la memoria al ver la primera pantalla.
DARKWING DUCK es demasiado parecida a otras historias. Y que quede claro que la apariencia no es determinante, porque el juego está sobrado de razones jugables y entretenimiento.



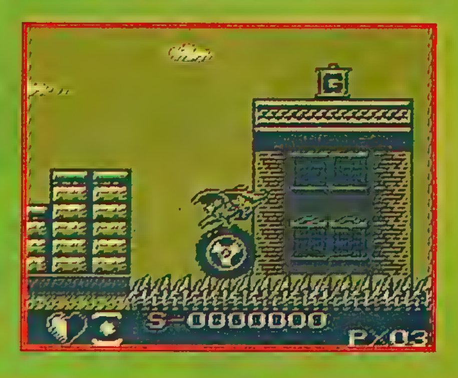


CITY



SEWER







MAS DE LO MISMO

Capcom ha cogido el gusto a presentar en sociedad mil versiones con el mismo desarrollo, aunque con distintos nombres. Tanto de lo mismo cansa.



GRAFICOS	74
SONIDO	84
JUGABILIDAD	82

76

¡¡MIX LIB



EN LA REDACCIÓN DE SUPER JUEGOS SE RESPIRA UN AIRE FESTIVO
TODAVÍA NO PODEMOS EMPEZAR LA FIESTA, FALTA SONIC
¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO?
LUEGO DECÍS QUE YO SOY LA QUE SIEMPRE LLEGA TARDE
PUES COMO TARDE MUCHO SE VA A QUEDAR SIN MERIENDA
¡TENGO MUCHA HAMBRE!
¡UN MOMENTO, AQUÍ ESTOY!
¡POR FIN!
NO ME IBA A PERDER ESTA FIESTA
Y MIRAR CON QUIÉN VENGO, SON NUESTROS AMIGOS DE SEGA
¡HOLA AMIGOS!
¡HOLA!
MUA! MUA! MUA!
EN SEGA ESTAMOS ENCANTADOS. SUPER JUEGOS TENÍA QUE SEGUIR SALIENDO TODOS LOS MESES Y LOS VIDEOJUEGOS NO PODÍAN ACABAR
¡HOY ES UN GRAN DÍA PARA TODOS LOS JUGONES!
GRACIAS ENRIQUE SÉ QUE SEGA Y TODOS VOSOTROS MIS AMIGOS, HABÉIS HECHO LO IMPOSIBLE PARA RESCATARME
TODOS UNIDOS LO HABÉIS CONSEGUIDO, PERO SIN LOS LECTORES DE SUPER-JUEGOS NO HUBIERA SIDO POSIBLE
¡GRACIAS A TODOS!

ERADO!!

¡NO SABES LA DE LLAMADAS QUE HEMOS TENIDO EN EL 91/5778908 DICIENDO LAS TRES PALABRAS DE LA CLAVE SECRETA, -MIX GAME OVER-!









MEGA CD



ALIENIGEN

Los habitantes de la Tierra han logrado, gracias a los descubrimientos realizados a lo largo de los siglos, colonizar gran parte del sistema solar. Sin embargo, falta por desvelar el secreto más importante del universo: la existencia de vida alienígena.

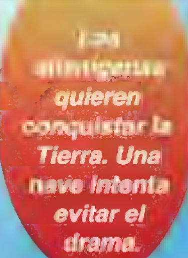


DESPEGUE

Después de abandonar la nave nodriza tendréis que dirigir vuestros pasos hacia la Tierra para defenderla de los ataques extraterrestres.



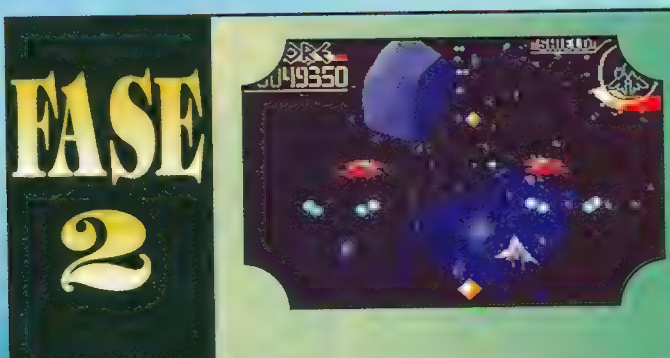
El descubrimiento no ha constituido ningún motivo de alegría, ya que las criaturas extraterrestres no son un dechado de amabilidad y cortesía. Hartos del devenir viajero procedente de nuestro planeta, han decidio utilizar su inmenso poder para esclavizar a la humanidad utilizando sus acorazados espaciales. Los únicos humanos que han podido escapar a esta furia invasora han sido los miembros de una expedición científica, que había partido hace ya un siglo para estudiar el inmenso espacio exterior. Por tanto, ahora son los únicos capaces



Los alienígenas quieren conquistar la Tierra. Una nave intenta evitar el drama.



AS EN 3D

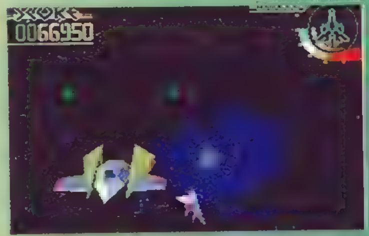


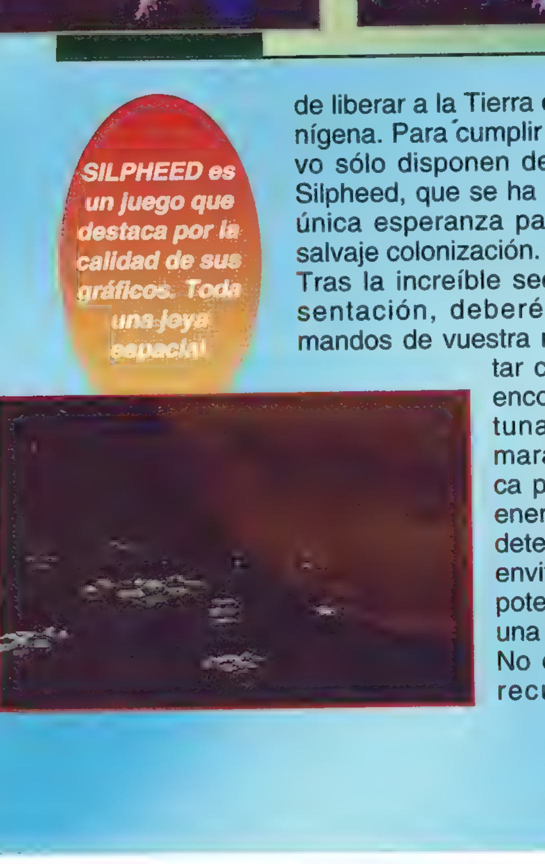


METEORITOS

Doble y arriesgada misión: por un lado tendrás que esquivar los peligrosos meteoritos y, por otro, deberás enfrentarte a las naves enemigas.







SILPHEED es un juego que destaca por la calidad de sus gráficos. Toda una joya espacial

de liberar a la Tierra del dominio alienígena. Para cumplir tan difícil objetivo sólo disponen de su escuadrilla Silpheed, que se ha convertido en la única esperanza para impedir esta salvaje colonización.
Tras la increíble secuencia de presentación, deberéis dominar los mandos de vuestra nave para intentar cumplir la misión encomendada. Afortunadamente, esta maravilla tecnológica posee un escudo energético capaz de detener los primeros envites rivales. Poco potencial para ganar una guerra.
No obstante, podéis recuperar energía



Las animaciones que Game Arts ha incluido en el juego serán recordadas durante mucho tiempo

FASE 3





CRUCEROS ESPACIALES

Parte de la flota enemiga que tenemos que aniquilar se encuentra estacionada cerca de un planeta de abastecimiento.




FASE 4



BASE EN CONSTRUCCION

La base de las fuerzas terrestres interestelares ha sido tomada por las fuerzas enemigas; debes liberarla antes de que sea tarde.



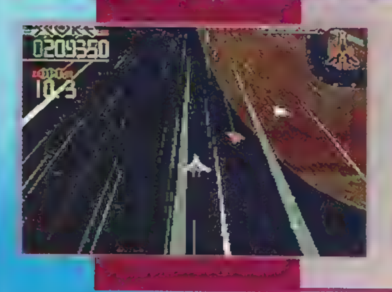


FASE 5




HIPERESPACIO

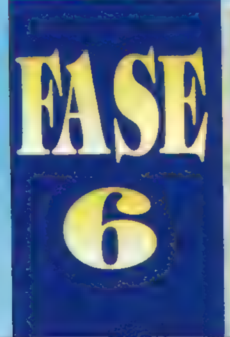
Atravesar el hiperespacio para alcanzar tu destino en el Sistema Solar será una de las tareas más peligrosas a las que tendrás que enfrentarte.

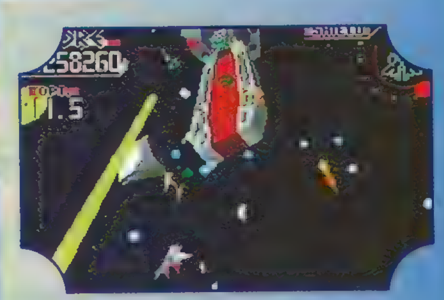





Los gráficos vectoriales rellenos son uno de los más grandes aciertos del cartucho

para los sistemas eliminando ciertas cápsulas que aparecen en el transcurso del juego. El armamento depende de la puntuación obtenida en la última fase superada. También tendréis ayudas especiales como torpedos de fotones, bombas antimateria o escudos de reserva.
En un primer momento, este cartucho puede tener semejanzas con STARWING de ***Super Nintendo***, pero un análisis más detallado os





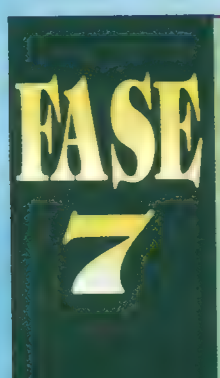


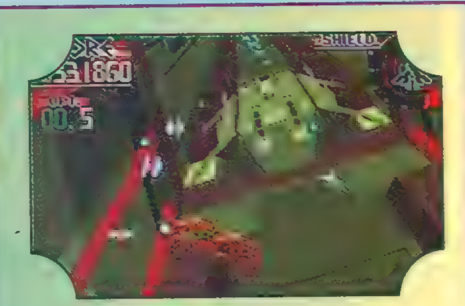
SATELITE DE DEFENSA

Alrededor del planeta Marte se encuentra el satélite de defensa del Sistema Solar. Debes evitar que sea destruido.







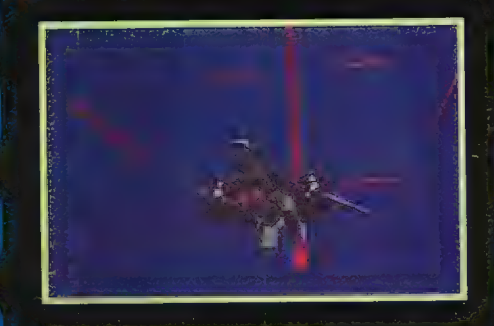


PASILLO MORTAL

La red de comunicaciones aliadas está situada en esta amplia base espacial, más conocida como el *pasillo*.









SILPHEED es una conversión de un juego, programado por Game Arts y Sierra on Line, que ya hizo furor para ordenadores PC durante el año 1986.



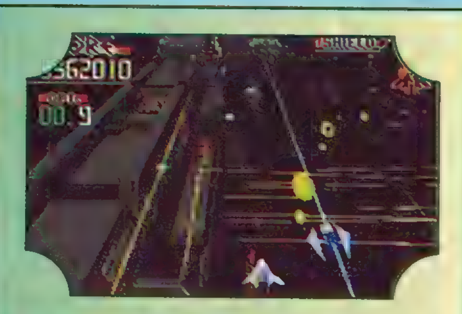


permitirá descubrir que toda comparación es odiosa. Ambos juegos son diferentes, pese a que utilizan gráficos poligonales rellenos. Aquí se acaban las similitudes.

Centrándonos ya en **SILPHEED**, su presentación y sus animaciones entre fases son impresionantes, debido al escalado de los gráficos en ***Mega CD***. Cuando se inicie la aventura,

MEGACD



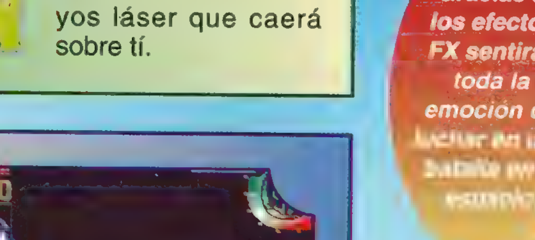




ARMADA ESPACIAL

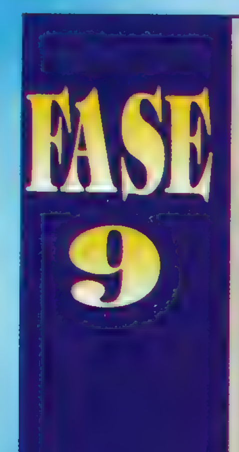
La batalla entre los aliados y los invasores en esta zona será terrible. Procura evitar la lluvia de rayos láser que caerá sobre tí.





Gracias a los efectos FX sentirás toda la emoción de luchar en una batalla en el espacio.





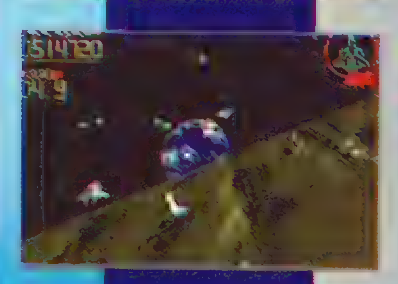


LUNA

Nuestro poético satélite será el último escenario que tendremos que visitar antes de encaminarnos hacia la Tierra.













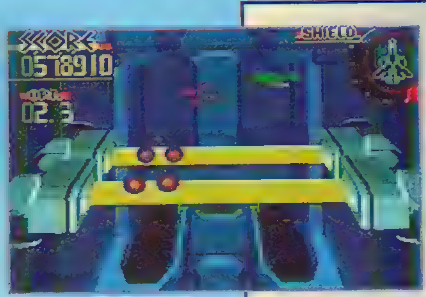
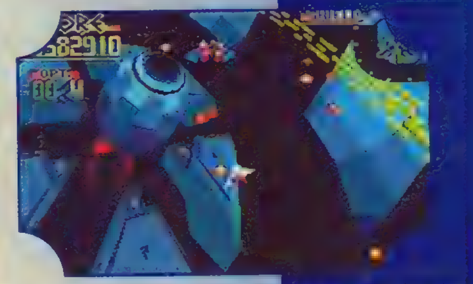
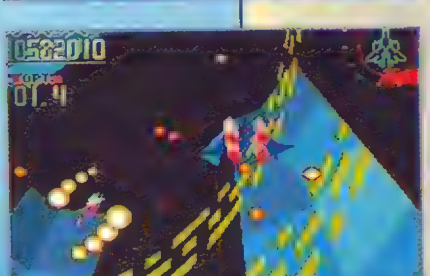
PLANETA TIERRA

La lucha en las montañas terrestres será mortal. Un único consejo: cuidado con las pequeñas naves de reconocimiento.





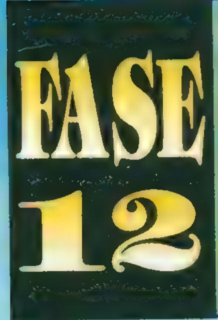


SATELITE ENEMIGO

Para acabar con las perversas intenciones de vuestros enemigos debéis destruir este satélite

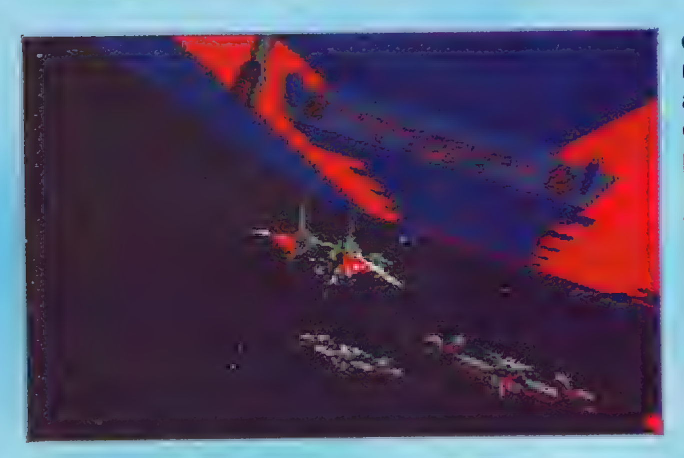






SORPRESA

Como en las buenas películas, la intriga continúa cuando todo parecía haber acabado con un final feliz. Permanece atento.



quizá os podréis llevar una pequeña decepción al comprobar el tamaño de vuestra nave, pero pronto cambiaréis de opinión, ya que vuestra máquina será un grano de arena en el desierto en comparación con los gigantescos acorazados espaciales, meteoritos y planetas que pueblan el espacio. Especial atención merecen las fases de la Luna y la Tierra.

El sonido cumple con su cometido. Los efectos y melodías acompañan perfectamente al juego, aunque no se han aprovechado plenamente. El principal aspecto negativo del cartucho radica en su gran dificultad. En definitiva **SILPHEED** inaugura una nueva etapa en el ***Mega CD***.

ANTONIO GREPPI



GAME ARTS
(GAME ARTS)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 12
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	96
MUSICA	86
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	86

- Increíbles gráficos poligonales.
- Las rotaciones y paisajes de fondo.
- La fase del planeta Tierra.
- El sonido FX y la música son buenos, pero les falta consistencia.
- Dificultad excesiva.

TOTAL 88

Este juego posee una magnífica calidad gráfica. Es todo un prodigio técnico, que derrocha virtuosismo.

SUPER TRUCOS del mes

TALMIT'S ADVENTURE



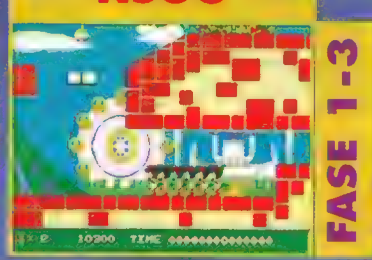
También conocido como MARVEL LAND, TALMIT'S ADVENTURE es un frenético arcade de plataformas *made in Namco* con más de 25 fases diferentes, plagadas de todo tipo de enemigos y peligros. Para que podáis verlas todas, aquí tenéis una completa lista de passwords:

XIGN



FASE 1-2

NSOG



FASE 1-3

QOCT



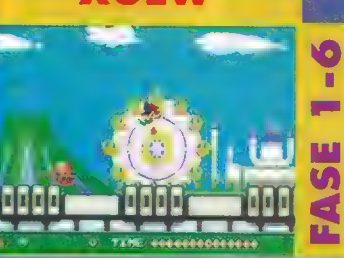
FASE 1-4

USOG



FASE 1-5

XULW



FASE 1-6

WIXT



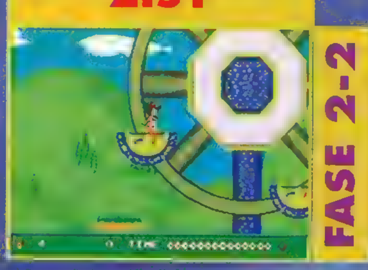
FASE 1-7

PAYX



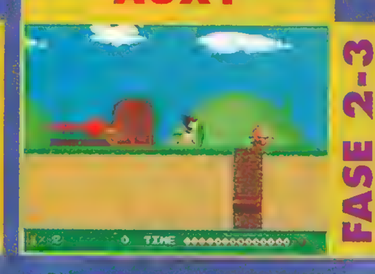
FASE 2-1

ZISY



FASE 2-2

AUXY



FASE 2-3

XTLG



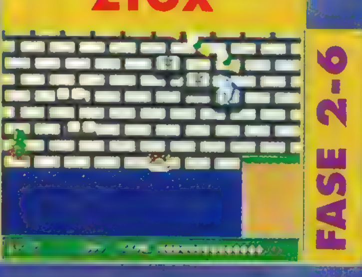
FASE 2-4

ALWN



FASE 2-5

ZTOX



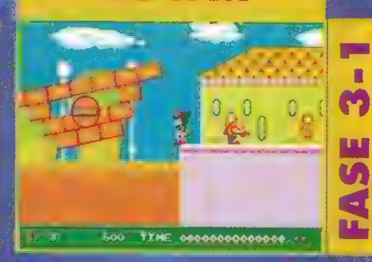
FASE 2-6

ZWMO



FASE 2-7

AOWM



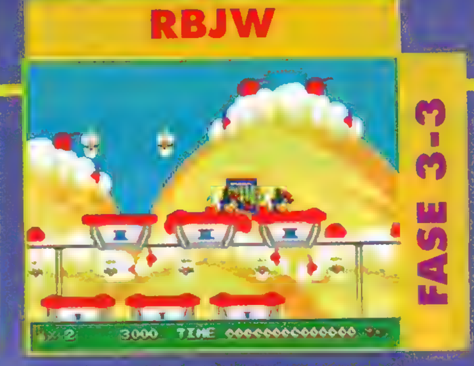
FASE 3-1

GVKJ



FASE 3-2

RBJW



FASE 3-3

XYNK



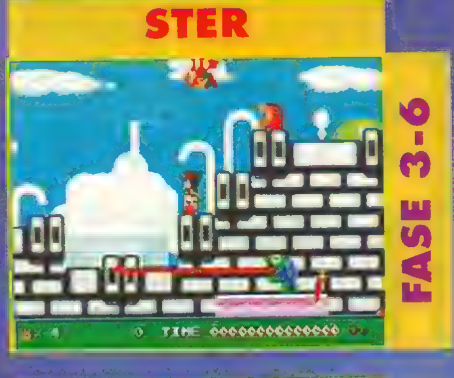
FASE 3-4

BTIS



FASE 3-5

STER



FASE 3-6

HCHI



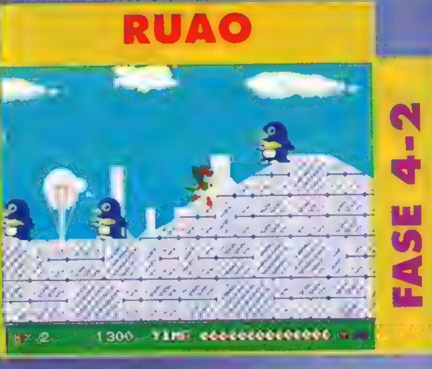
FASE 3-7

SMOK



FASE 4-1

RUAO



FASE 4-2

QRUP



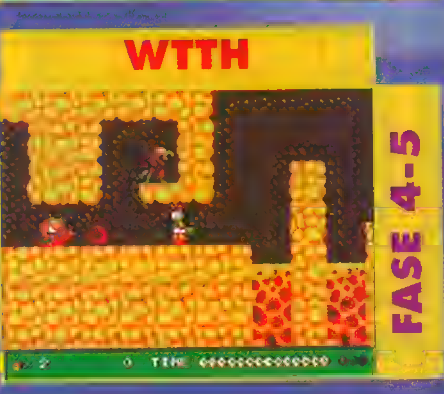
FASE 4-3

AUNT



FASE 4-4

WTTH



FASE 4-5

ARDE



FASE 4-6

LOS 25 MEGA CD Y LAS 25 MEGA DRIVE YA TIENEN DUEÑO

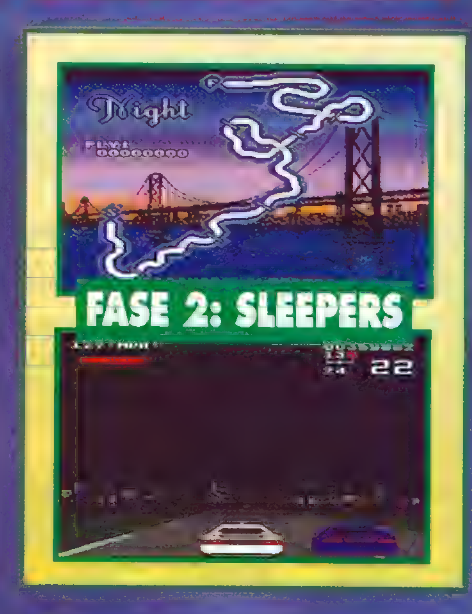
Ariadna Martínez Martínez (Madrid). Purificación Pérez Gutiérrez (Madrid). Javier Gutiérrez (Cádiz). Alberto de Luis Carretero (Madrid). José Moltó Doncel (Valencia). Juan Sanchís Melchor (Valencia). Jordi Ródenas Vicó (Barcelona). Enrique Cabanas Perdices (Madrid). Laurens Velasco Conijn (Murcia). José Ignacio Ramón Guerra (Valladolid). Fernando Gallego Navarro (Málaga). David Almendros Pastor (Mataró). Julián Nieto Andrés (Salamanca). Miguel López Peñalver (Madrid). Montserrat López Conde (La Coruña). Fernando Muñoz Manero (Madrid). José Antonio Vázquez Conde (La Coruña). Jaime Javier Delgado Argüello (Madrid). Juan Gestal Fernández (Pontevedra). Francisco Muñoz García (Córdoba). Arturo Argüello Martínez (Madrid). Carmen Sanchís Melchor (Valencia). Román Maroto Leal (Madrid). Pedro Francisco García-Hinojosa Pacheco (Toledo). Fernando Mallén Cabezuelo (Madrid).

¡ENHORABUENA A TODOS!



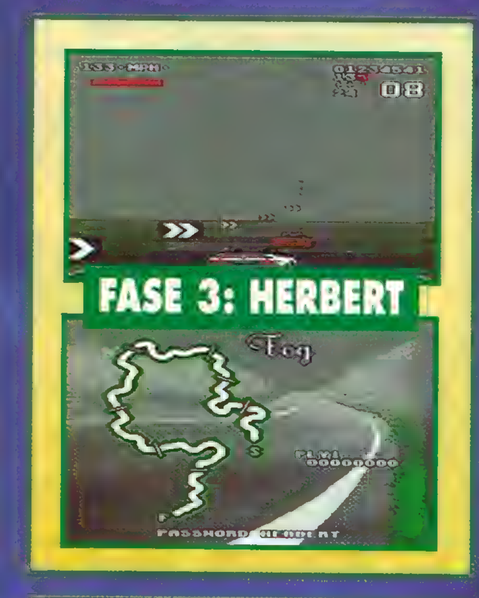
LOTUS

Basado en uno de los mejores programas de Gremlin Graphics para el ordenador Amiga, LOTUS TURBO CHALLENGE es un excelente juego de carreras de coches. El único inconveniente que le hemos encontrado a este buenísimo juego es que peca de una tremenda dificultad. Manejar los coches de carreras es un esfuerzo de concentración y sabiduría. Para poner remedio a esta enorme complejidad, aquí te ofrecemos los passwords de todas y cada una de las fases de este extraordinario cartucho. Con ellos podréis ver todos los escenarios del juego, desde el primero hasta el último.



FASE 2: SLEEPERS





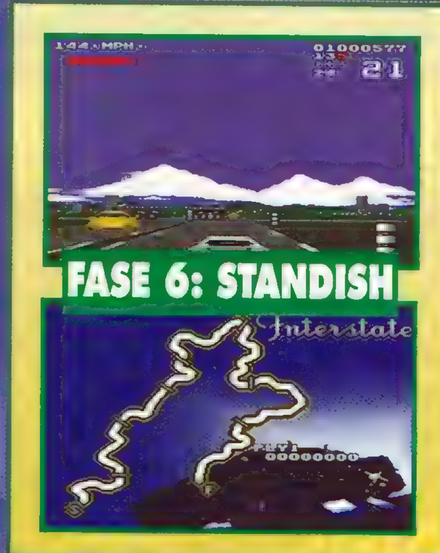
FASE 3: HERBERT



FASE 4: BUSINESS



FASE 5: APPLEPIE



FASE 6: STANDISH

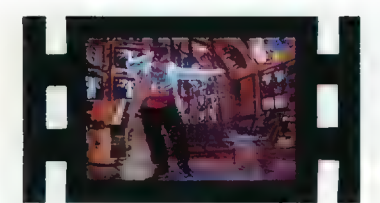


FASE 7: MALLOW



FASE TEA CUP


ESTAS INVADIDO
CANAL PIRATA SEGA



¡Son juegos del MEGA CD!.



¡Con imágenes reales!



¡Acción en estéreo!.



Lo que nos parecía bestial...
¡ES PURA BASURA!.



¡EL MEGA ESTRENO!.



EL SARGENTO ES UN MAMON.
HOY NOS LLEVA DE EXCURSION.



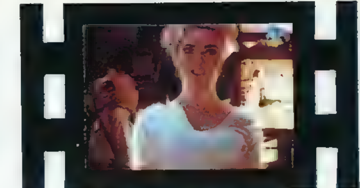
NO SABEMOS DONDE VAMOS...



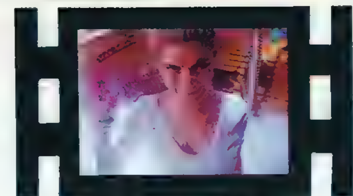
...POR UN POCO...



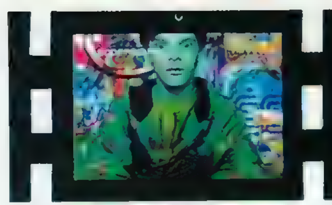
¡MEGAN! ¿Qué se siente al ser una estrella del MEGA CD?



¡Fatal!.



¿Te imaginas que te liquidan 2.000 veces al día?



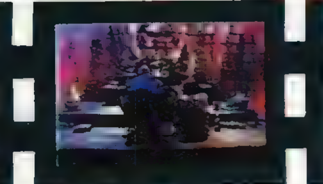
¡Eh tu !!. Si tú, pico listo... ¡No te la cargues en mi show!.



...NOS AHOGAMOS.



La razón estaba de su parte. ¡Tenía el MEGA CD!... Y lo compartía conmigo.



MEGA CD MISION CUMPLIDA.



La diversión está en su poder. CANAL PIRATA SEGA.

SIN NINGUNA DUDA, LOS AMANTES DE LO NUEVO ENTERRAMOS LO VIEJO

SEGA



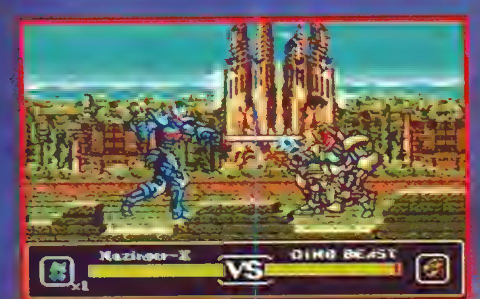
MAZIN WARS

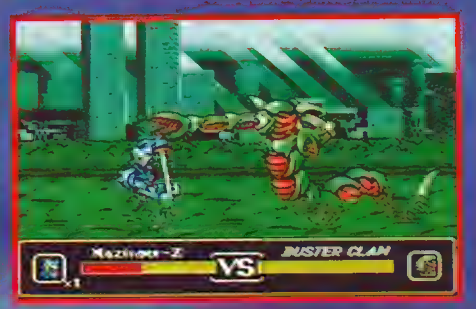
Sin duda alguna, uno de los momentos más espectaculares que ofrece este magnífico cartucho son los combates de final de fase contra los jefes. Si quieres competir directamente contra ellos, sin necesidad de ver el resto del juego, sigue al pie de la letra estos pasos: en la pantalla de opciones elige el Sound Test 18 y luego el 72. Un sonido te indicará que el truco está activado.











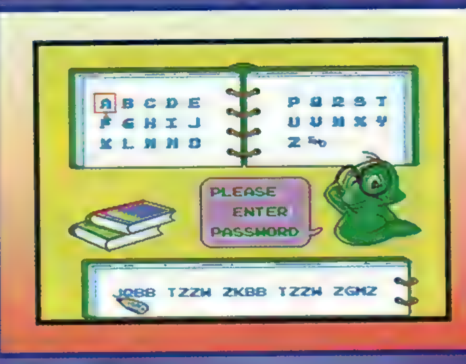


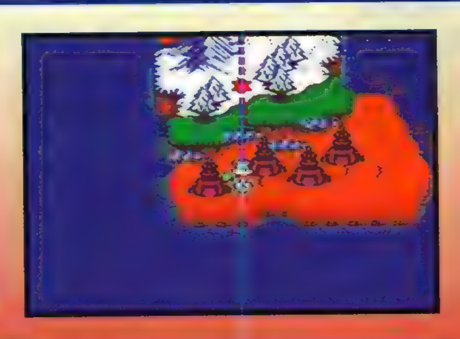
TINY TOONS

Este es el mejor cartucho realizado por Konami para Mega Drive. Si deseas ver todos los niveles del juego, sin necesidad de estar horas y horas sufriendo ante el televisor, anota el siguiente código:
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY
Y si además quieres pasar directamente a la última fase, apunta:
JQBB TZZW ZKBB TZZW ZGMZ



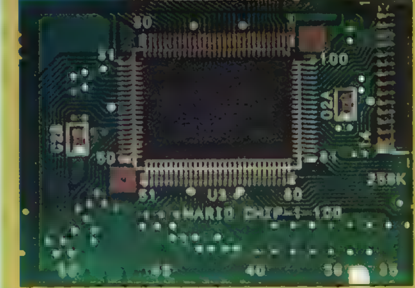








EL CHIP



El popular chip Super FX no ha hecho más que comenzar su andadura por el fantástico mundo de la consola Super Nintendo. STARWING, el primer juego que lo incorpora, se ha convertido en el buque insignia de esta nueva tecnología que todavía dará mucho más que hablar a partir de 1994. La aventura no ha hecho más que empezar.

El Super FX es un *custom* chip (es decir, personalizado, creado para realizar una función específica), desarrollado conjuntamente por **Nintendo** y el grupo de programación inglés **Argonaut Software**, que puede ser incorporado en los cartuchos para ampliar las capacidades técnicas de la ***Super Nintendo***. Las innovaciones tecnológicas del chip Super FX y la increíble potencia de esta consola, permiten producir el más avanzado entorno de 16 bits creado para un videojuego.



El revolucionario y espectacular STARWING es el primer cartucho de la casa japonesa Nintendo que incorpora la sobresaliente tecnología Super FX.

Características técnicas

Tecnología RISC

El chip Super FX utiliza tecnología RISC (*Reduced Instruction Set Computer*), idónea para realizar todo tipo de cálculos a gran velocidad. Estos cálculos específicos se utilizan para desarrollar efectos especiales como *scaling* de *sprites*, mapeado de texturas o rotaciones múltiples de *sprites* y polígonos. Una instrucción que el CPU procesa en seis o siete ciclos, el Super FX la reduce a un par de ellos. En los demás juegos todas estas tareas son realizadas por la CPU y, aunque esta unidad central es más potente que el FX, no está tan especializada en algunas funciones gráficas como el chip. El Super FX es capaz de crear señales digitales, que posteriormente interpreta de forma





El perfecto entorno tridimensional de STARWING nunca hubiera sido posible de realizar sin la creación de Argonaut Software.

PRODIGIOSO

ultrarrápida el procesador de la ***Super Nintendo***.

■ Animación de vectores

La característica más impresionante del Super FX es la posibilidad de crear efectos tridimensionales en tiempo real. Está capacitado para la animación suave y fluida de gráficos vectoriales. Los polígonos creados por X e Y pueden ser rotados sobre las tres coordenadas, X, Y y Z. Aunque la pantalla sólo enseñe el frontal del gráfico vectorial, todas las caras existen y son mostradas dependiendo del acercamiento y trayectoria del jugador hacia el objeto en cuestión.



■ Memoria incrementada

Los programadores se percatarán de la menor capacidad de memoria requerida a la hora de crear juegos con Super FX. En el momento de trabajar con *sprites* hay que dibujar todos los

DSP, OTRA MARAVILLA



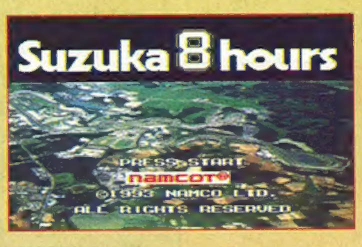




Estos procesadores especiales también realizan funciones de ayuda a la CPU de la ***Super Nintendo*** y, aunque no pueden compararse en cuanto a posibilidades al chip Super FX, merecen una mención especial. Los chips DSP (*Digital Signal Processor*) son coprocesadores *custom* destinados a ayudar al procesador central 65C816 a la hora de manejar complejos cálculos matemáticos a alta velocidad. Estos DSP permiten aumentar la complejidad gráfica y velocidad de los juegos desde 3.58 hasta 7.6 y 10 Mhz, perfeccionan el modo 7 y aceleran los cálculos del procesador. Esto permite rotaciones simultáneas de varios *sprites* (recordad que el modo 7 sólo permite una en pantalla), Split screen para dos jugadores, complejos entornos en tres dimensiones e incluso agiliza cálculos en un juego de estrategia.

El primer cartucho que incorporó un DSP fue el genial clásico de Shigeru Miyamoto PILOTWINGS, que vio la luz en diciembre de 1990. La inclusión de este coprocesador lanzó al modo 7 de ***Super Nintendo*** al estrellato, gracias al modo gráfico de 256 colores y entornos tridimensionales planos.

Dos años después apareció SUPER MARIO KART que, gracias a la nueva generación de DSP, incluía un ingenioso modo Split Screen y un entorno tridimensional perfecto. Los Third Parties empezaron a trabajar con DSP desde septiembre del 91 y renombradas compañías como **JVC**, **Namco** o **Sunsoft** realizaron juegos incluyendo estos coprocesadores. La compañía japonesa **Seta** también desarrolló por su cuenta otro DSP que acelera los juegos hasta 20 Mhz. EXHAUST HEAT 2 fue la prueba fehaciente de ello, superando en calidad a la primera parte. Este chip actúa como un segundo procesador y dobla en velocidad al primer DSP diseñado por **Nintendo**. Lamentablemente, como era de esperar, también dispara el precio de los cartuchos.



Hoy en día los últimos juegos que incorporan esta alta tecnología son el SUZUKA GP 8 HOURS de **Namco**, SUPER AIR DIVER (LOCK ON en Estados Unidos), y otro juego de Fórmula 1 llamado FINAL STRETCH.

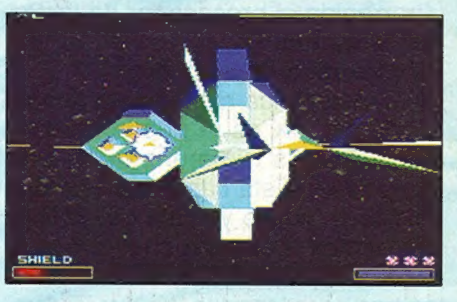




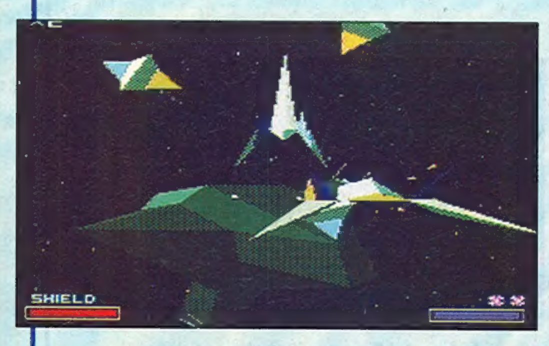


Pronto seremos partícipes de nuevos juegos con Super FX. El primero de ellos, FX TRAX, nos meterá de lleno en una impresionante y vertiginosa competición de coches en tres dimensiones.





movimientos diferentes y posiciones del gráfico, lo que requiere gran cantidad de memoria y tiempo de proceso. Con Super FX los gráficos son creados mediante polígonos y, gracias a las instrucciones del potente procesador matemático, son puestos en movimiento calculando las perspectivas según se desplaza el objeto. Todo esto ocurre sin gasto significativo



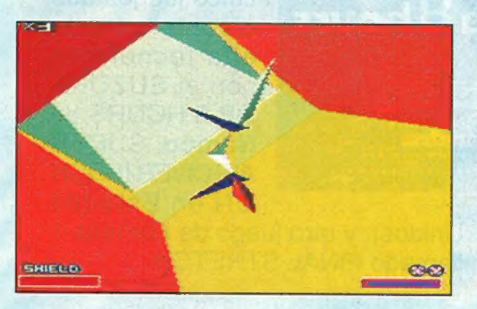
de memoria y dirigido eficientemente por el Super FX.

■ **Mapeado de texturas**

Es un proceso gráfico mediante el cual una imagen es aplicada a una superficie poligonal, cúbica o esférica. Imaginad el resultado de aplicar una imagen muy detallada sobre un polígono: el realismo es asombroso y patente. El objeto poligonal con la imagen será redibujado con tamaños y perspectivas diferentes al moverse por la pantalla sin ralentización, gracias al poder del chip Super FX.

■ **Sombreado por fuentes de luz**

Una de los problemas más importantes a la hora de trabajar con gráficos de ordenador es la representación de objetos móviles respecto a una fuente de luz. La enorme paleta de color de la ***Super Nintendo*** permite emplear cientos de colores para crear degradados reales desde la máxima intensidad de luz hasta la sombra total. Con el Super FX los polígonos pueden representar estos efectos de luz, sombra y degradados. Al utilizar este tipo de gráficos el problema del *flicker*, cuando coinciden varios *sprites* en línea, queda eliminado.



■ **Más colores que nadie**

Super Nintendo ofrece mayor cantidad de colores simultáneos en pantalla que cualquier otro sistema de 16 bits. Los 256 colores simultáneos y la posibilidad de utilizar gráficos vectoriales o poligonales del chip FX, se unen para crear el más realista y vibrante entorno visual.



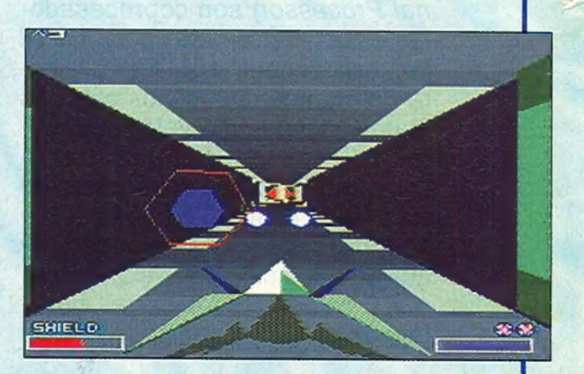
Desarrollo de videojuegos

Con el Super FX los programadores podrán crear objetos de cualquier proporción, manteniendo la misma velocidad y fluidez de movimientos. Ya no habrá límites por la cantidad de *sprites* simultáneos en pantalla. Los objetos poligonales podrán mezclarse con *sprites*, añadiendo profundidad y calidad, para sumergirnos en mundos tridimensionales perfectos.

Argonaut Software empezó su andadura en el mundo de los videojuegos a principios de los ochenta, desarrollando juegos para ***Spectrum*** como STAR GLIDER. Con los ordenadores de 16 bits, ***Amiga*** y ***ST***, la lista de títulos aumentó con STAR GLIDER y STAR GLIDER 2.

Este grupo de programación inglés ha desarrollado docenas de juegos para ***NES***, ***Game Boy*** y ***Super Nintendo*** (bajo la tutela de compañías como **Mindscape** o **T*HQ**), antes de embarcarse en el proyecto FX hace más de dos años. Los cerebros encargados de crear STARWING son Jez San (líder y maestro), Carl Graham, Pete Warnes, Krister Wombell, Dylan Cuthbert, Giles Goddard, Rick Clucas y Ben Cheese. Esos últimos cuatro programadores continúan en Japón realizando el último juego de Super FX, FX TRAX.

Títulos como el mencionado anteriormente, equipado con la segunda generación de Super FX, o los posibles lanzamientos de PILOTWINGS 2, F ZERO 2 o SUPER CASTLEVANIA V de **Konami**, formarán la nueva generación de videojuegos de 16 bits para el próximo año.



ESTA ES LA FORMULA DE LA DIVERSION

JUEGOS DESDE 995





TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.









AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45